Youssuf
Elfarmawy

Slides 7
One way Hollow Block slab

Email : youssuf.elfarmawy@gmail.com
Facebook : youssuf.elfarmawy@live.com
Phone : 01112550515
Website : https://youssufelfarmawy.wordpress.com
لا تنسونـــا صالح الدُعـــــــــــــــاء

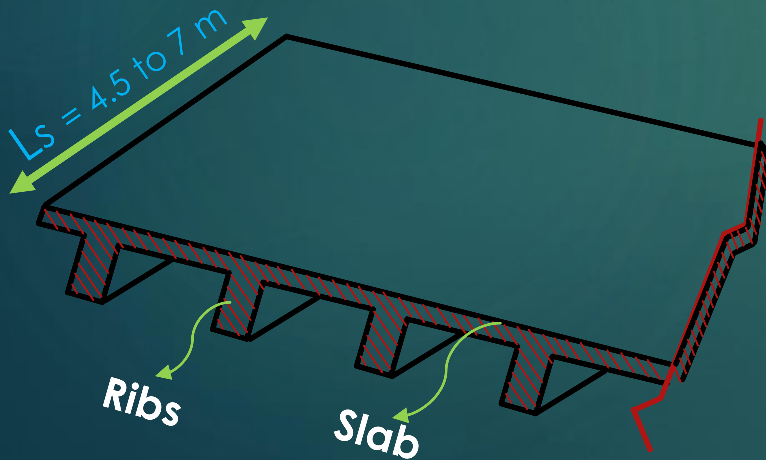
**نبدأ في التفكير في البلاطات One way Hollow block slab في حالة وجود مساحة مُحاطة بكمرات لكن نجد أن قيمة Ls > 4.5 m لذلك إذا استخدمنا بلاطات مُصمتة Solid slab نجد أن قيمة Deflection للبلاطة كبير , و لذلك نعمل على تقليل الـ Deflection و ذلك عن طريق زيادة سُمك البلاطة مما يؤدي لزيادة وزن البلاطة مما يُسبّب زيادة العزم الواقع على البلاطة مما يؤدي إلى زيادة التسليح مما ينتُج عنه زيادة التكلفة , لذلك سنفكّر في استخدام نوع أخر من البلاطات بدلًا من البلاطات المُصمتة Solid slab لذلك سنُفكر في استخدام الـ One way Hollow block slab و ذلك لخفة وزنها كما سنوضح لاحقًا مما يُقلل من العزم الواقع على البلاطة و بالتالي تقل التكلفة .

نستخدم البلاطات One way Hollow block slab إذا كان الطول القصير للبلاطة من 4.5 متر و حتى 7.0 متر **(Ls = 4.5 to 7 m) .

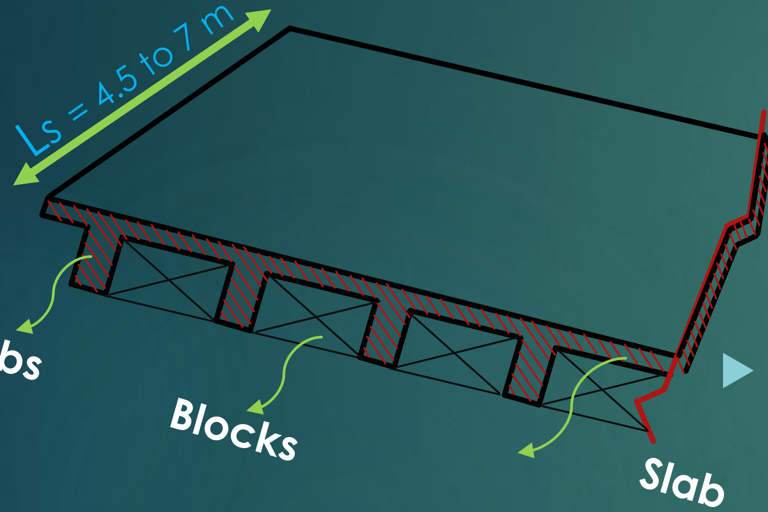
يُمكن استخدامها أيضًا حتى 8.0 متر و ذلك في حالة الحمل الحي صغير **Ls = 8m if L.L ⩽ 1 KN/m .

**ظهرت فكرة هذه البلاطات في استخدام بلاطة بسُمك صغير و لكن بالطبع هذا السمُك سيطون غير كافي للأحمال و المساحة الموجودة , لذلك نضع أعصاب تُشبه الكمرات في الاتجاه القصير و تتكرر كُل مساحة على كامل طول البلاطة , و إذا تم ترك هذا النظام هكذا ستبقى الأعصاب ظاهرة على كامل مساحة السقف مما يجعل الشكل المعماري غير مرغوب بالإضافة إلى أن شدّات هذه الأعصاب ستكون صعبة و مُكلفة .

**يُمكن استخدام البلاطة بهذا الشكل بما فيها من إعصاب ظاهرة و تُمسى في هذه الحالة البلاطة ذات الأعصاب Ribbed slab لكن يجب الأخذ في الاعتبار الشكل المعماري حيث سيكون السقف غير مستوي , كما أنه سيكون تركيب الشدة الخشبية لها صعبـًا .



**بدأ التفكير في تحسين الشكل المعماري و لإخفاء شكل الأعصاب و تسهيل عمل الشدة الخشبية مع الحفاظ على خفة وزن السقف*
, لذلك تم التفكير في وضع بلوكات من الطوب المُفرّغ حيث تملأ الفراغات و بالتالي يُصبح السقف One way Hollow block slab
, حيث يسير الحمل في اتجاه القصير فقط .



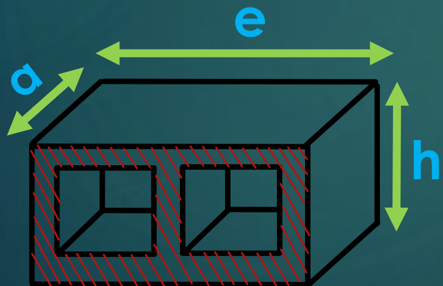
*يكون لهذه البلوكات أحجام و أوزان مُختلفة و تكون لها ثلاث أبعاد h , e , a , و قد تكون هذه البلوكات من الفوم أو من الطوب الأسمنتي .

*تختلف مقاسات البلوكات و من أشهرها 200*400*h حيث يتم تحديد ارتفاع البلوك حسب ارتفاع البلاطة المطلوب كما سيوضَّح لاحقـًا.

*يتم أخذ وزن البلوك كالتالي : W (N) = h (Kg) - 50

*يتم استخدام Cross rib أو أكثر حسب الطول القصير و الحمال الحية كالتالي :

L.L ⩽ 3 KN/m , Ls ⩽ 5 m (No need to use cross rib)
L.L ⩽ 3 KN/m , Ls > 5 m (Use one cross rib)
L.L > 3 KN/m , Ls = 4-7 m (Use one cross rib)
L.L > 3 KN/m , Ls > 7 m (Use Three cross rib)

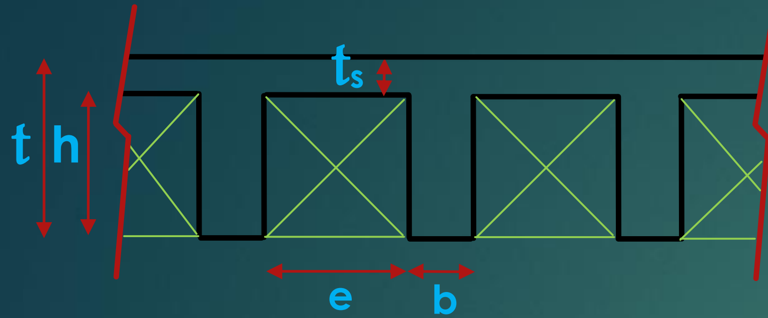


بلوكات من الطوب الأسمنتي

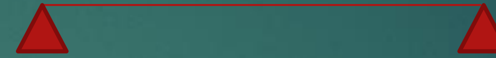


بلوكات من الفوم (يتم وضع طبقة مونة خشنة ليلتصق بها البياض)

*يتم تحديد سُمك البلاطة **t** أولًا و هو مجموع سُمك البلاطة t_s و ارتفاع البلوكات **h**.



Ribs section



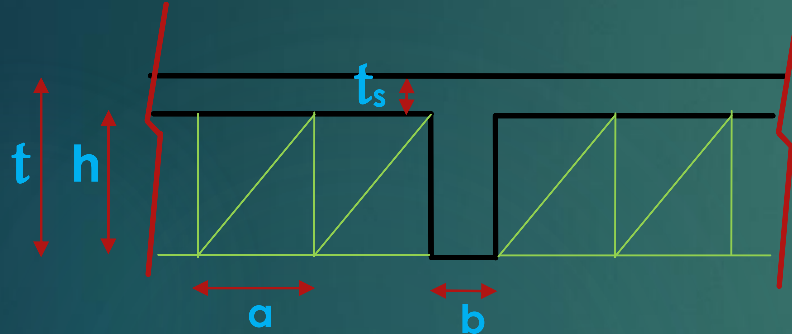
$$t = \frac{L}{20}$$

Simple



$$t = \frac{L}{25}$$

Continuous from one side



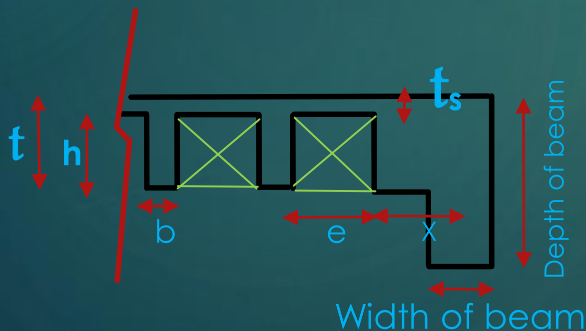
Cross Rib section



$$t = \frac{L}{28}$$

Continuous from Two side

*يتم تحديد أبعاد باقي عناصر البلاطة كالتالي :



Beam section

b : The biggest of 100 mm & t/3 — *عرض العصب الواحد القيمة الأكبر من 100 مم و ثُلث سمك البلاطة كلها.

e ≯ 700 mm 6.00 m — *البُعد الطويل للبلوك الواحد لا يزيد عن 700 مم .

t_s : The biggest of50 mm & e/10. — *سُمك البلاطة هو القيمة الأكبر من 50 مم أو العرض الكبير للبلوك مقسومًا على 10.

X ≮ 250 mm — *المسافة بين مركز الكمرة حتى بداية أول بلوك لا تقل عن 250 مم .

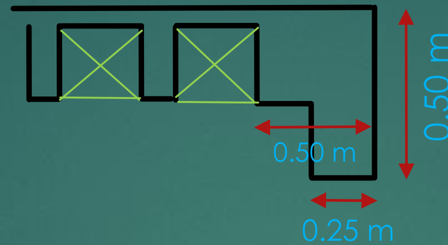
Given :

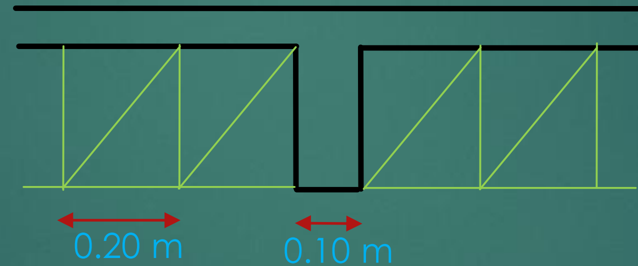
Blocks 200*400*h

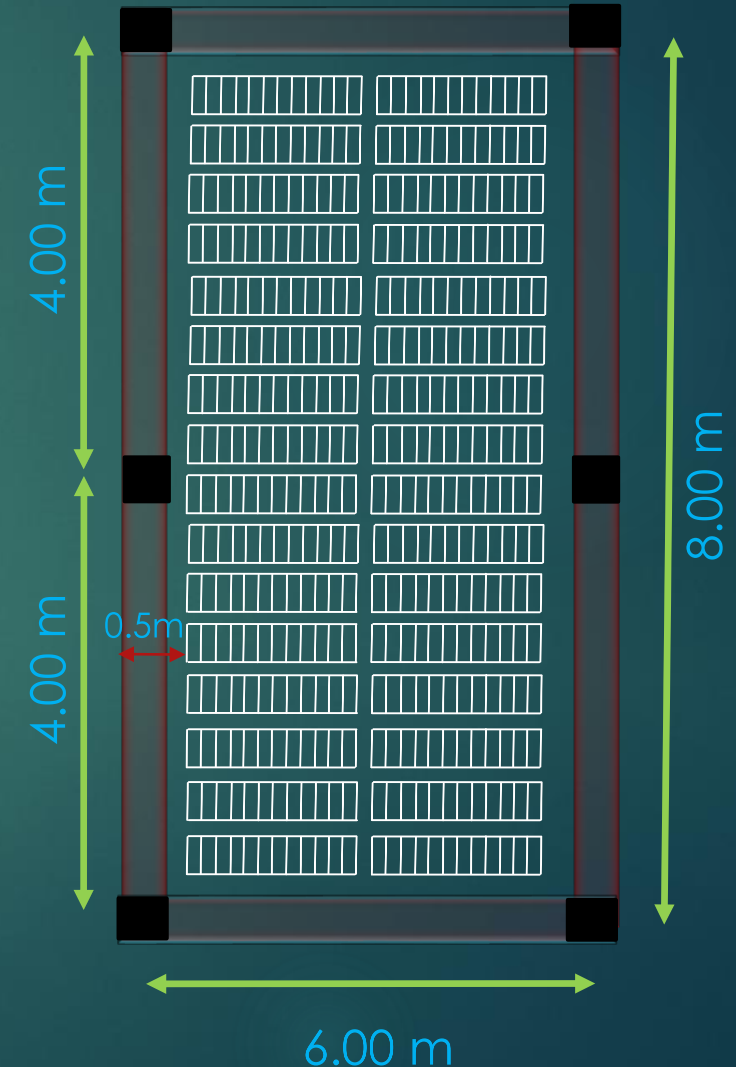
F.C = 0.15 t/m^2

L.L = 0..25 t/m^2

O.W of blocks = 0.15 t/m^2







Required :

- Check deflection using Long term deflection equation for all **slabs.**

***Long term deflection equation :**

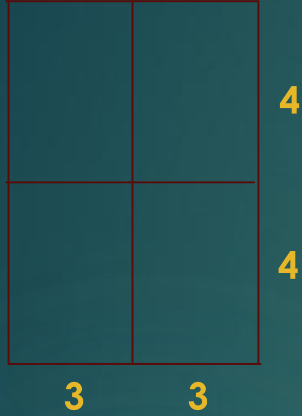
$$\text{Equation} = \left(\left(2 - 1.2 * \frac{A_s`}{A_s}\right) + 1\right) * D.L + L.L$$

$$\Delta_{Allow} = \frac{L_s}{250}$$

Δ_{Max} **(From case of long term deflection)**

Steps of using sap :

1- إدخال الإحداثيات **Grids** : و هي الأماكن التي سيتم رسم القطاعات بها و سيتم توضيحها بالتفصيل لاحقًا .



Girds of One way H.B Slab

مثال :

إذا كان مطلوب رسم هذا المُنشأ على البرنامج , فنجد أنه في اتجاه X نتحرك

من اليسار إلى اليمين بمسافات 3 ثم 3 م و بالتالي نحتاج إلى خط إحداثيات عند

X بـ 3 ثم 3 متر , أما في اتجاه Y نجد أننا نتحرك من أسفل إلى أعلى بمسافة

4 متر حيث نجد عمودان في منتصف البلاطة , ثم 4 متر أخر حيث نجد نهاية البلاطة .

2- **تعريف القطاعات :** و يتمثل ذلك في تعريف نوع القطاع مثلًا بلاطة أو كمرة , و أبعاد القطاع و المادة المُستخدمة مثلًا خرسانة أو حديد و هكذا .

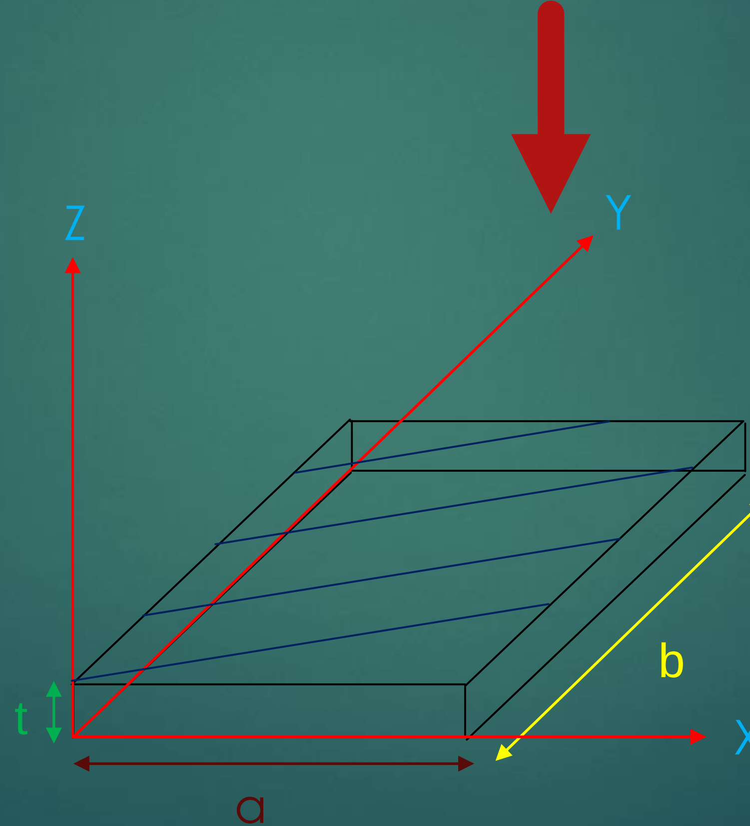
3- **رسم القطاعات الموجودة في المُنشأ :** من بلاطات و أعمدة وكمرات و هكذا و ذلك بعد تعريفها , فمثلًا لو كان هناك في المُنشأ كمرات 70*25

و كمرات 50*25 يتم رسم كل كمرة بالقطاع المُحدد لها , و كذلك بالنسبة للبلاطات بسمك مثلًا 10 سم و بلاطة أخرى بسمك 16سم و هكذا.

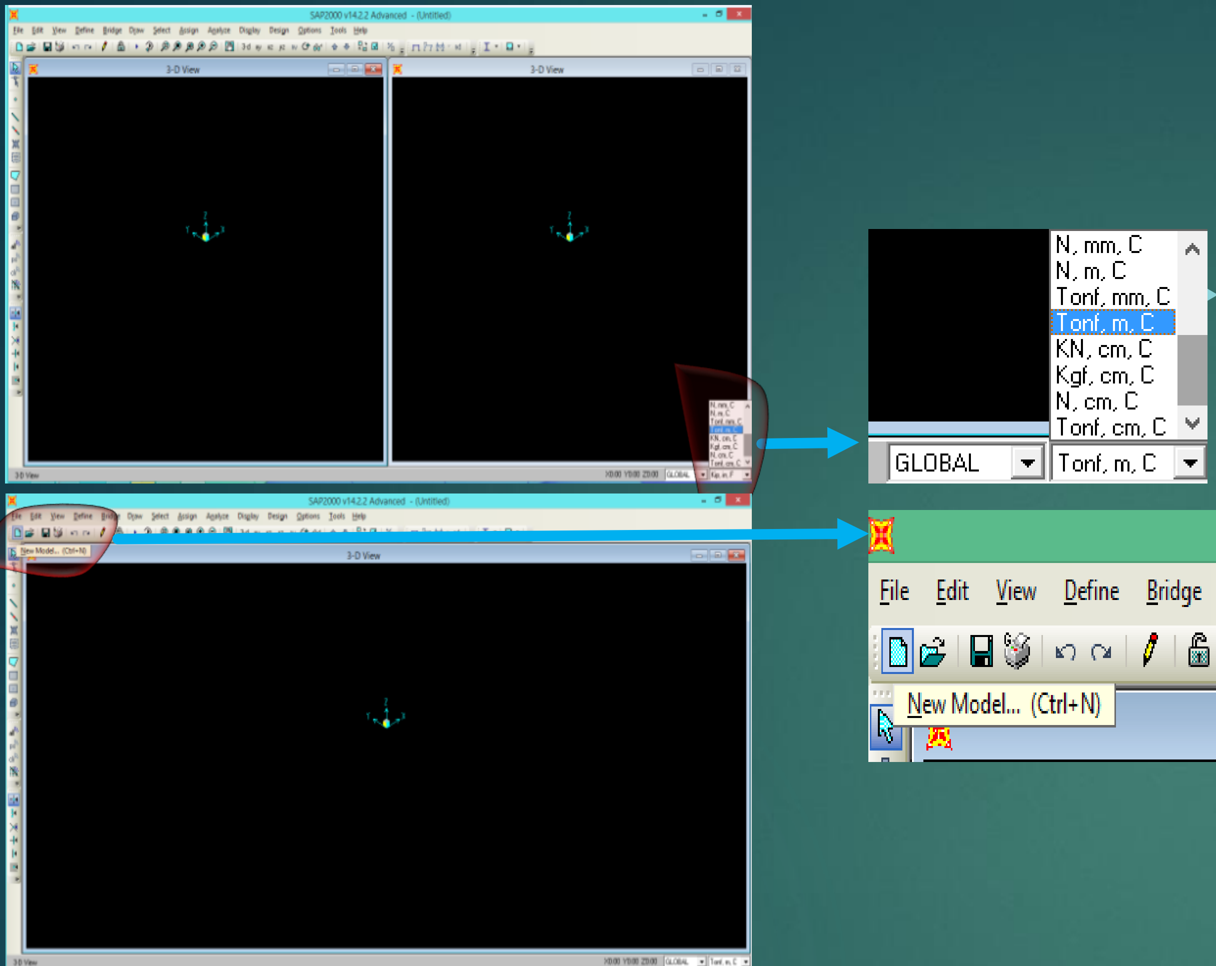
4- **وضع الركائز و الأحمال :** و يتمثل ذلك وضع الركائز **Supports** بأنواعها المختلفة و وضع الأحمال على الكمرات و البلاطات .

- بالنسبة للبلاطة فنجد أننا نراها في المستوى XY أي كأننا ننظر من أعلى على مُسطح البلاطة الأفقي , لذللك سيتم إدخال شبكة الإحداثيات في الاتجاهين XY حيث في الاتجاه الأفقي إدخال الإحداثيات في اتجاه X, و في الإتجاه الرأسي العمودي عليه نُدخل الإحداثيات في اتجاه Y .

**بُناءًا على ذلك سيتم إدخال الإحداثيات في اتجاه X حيث نبدأ بـ 3 ثم 3 , و في اتجاه Y سنبدأ بـ 4 ثم 4.

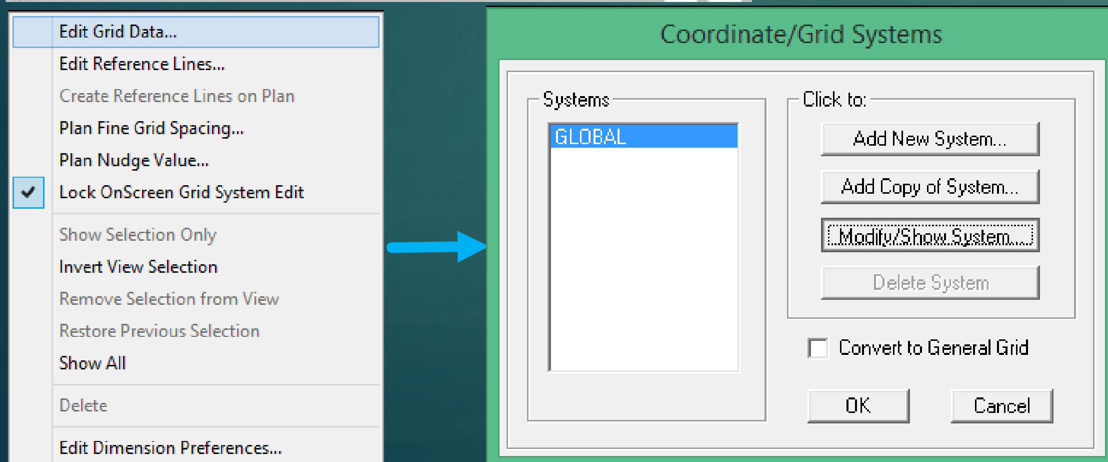


1- إدخال شبكة الإحداثيات Grids :



1- عند دخول البرنامج أول شئ نقوم به هو ضبط الوحدات , حيث نختار من القائمة الموجودة أسفل يمين الشاشة Tonf, m , c أو نختار أي وحدة أخرى حسب الحاجة .

2- لفتح مشروع جديد نختار New model الموجودة أعلى يسار الشاشة .



3- نضغط بالمــاوس Right click فتظهــر هذه القائمة نختــار Edit grid data و التي سوف تنقلنا للصورة التالية التي نختار منها Modify/show grids و بالتالي نستطيع الأن إضافة الـ Grids الخاصة بالمُنشأ .

- 4- بعد الضغط على Modify/show grids يتم الانتقال إلى هذه الصفحة
- و ذلك لإدخال الـ grids .

Define Grid System Data

Edit Format

System Name: GLOBAL

Units: Tonf, m, C

Grid Lines: Quick Start...

X Grid Data

	Grid ID	Spacing	Line Type	Visibility	Bubble Loc.	Bubble Loc.
1		3	Primary	Show	Start	
2		3	Primary	Show	Start	
3		0	Primary	Show	Start	
4						
5						
6						
7						
8						

Y Grid Data

	Grid ID	Spacing	Line Type	Visibility	Bubble Loc.	Bubble Loc.
1		4	Primary	Show	Start	
2		4	Primary	Show	Start	
3		0	Primary	Show	Start	
4						
5						
6						
7						
8						

Z Grid Data

	Grid ID	Spacing	Line Type	Visibility	Bubble Loc.
1		0	Primary	Show	Start
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Display Grids as: Ordinates / Spacing

Hide All Grid Lines

Glue to Grid Lines

Bubble Size 2.4384

Reset to Default Color

Reorder Ordinates

OK Cancel

في حالة استخدام Spacing

معناها إدخال الإحداثيات ليست بشكل تراكمي بل عبارة عن مسافات , فمثلاً في هذه البلاطة نُدخل 3 ثم 3 و ذلك في اتجاه X .

في حالة استخدام Ordinates

معناها إدخال الإحداثيات ليست بشكل تراكمي بل عبارة عن مسافات , فمثلاً في هذه البلاطة نُدخل 3 ثم 6 و ذلك في اتجاه X .

حجم الدائرة التى يُكتب داخلها اسم الـ grids

اسم الـ grids

بتطبيق ذلك على المثال الحالي , نُلاحظ أنه يتم إدخال إحداثيات في اتجاه x فقط و هو اتجاه الكمرة كالتالي

Using spacing

اسم كُل Grids

Define Grid System Data

Edit Format

System Name: GLOBAL

Units: Tonf, m, C

Grid Lines: Quick Start...

X Grid Data

	Grid ID	Spacing	Line Type	Visibility	Bubble Loc.	Bubble Loc.
1		3	Primary	Show	Start	
2		3	Primary	Show	Start	
3		0	Primary	Show	Start	
4						
5						
6						
7						
8						

Y Grid Data

	Grid ID	Spacing	Line Type	Visibility	Bubble Loc.	Bubble Loc.
1		4	Primary	Show	Start	
2		4	Primary	Show	Start	
3		0	Primary	Show	Start	
4						
5						
6						
7						
8						

Z Grid Data

	Grid ID	Spacing	Line Type	Visibility	Bubble Loc.
1		0	Primary	Show	Start
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Display Grids as: Ordinates / Spacing

Hide All Grid Lines

Glue to Grid Lines

Bubble Size 2.4384

Reset to Default Color

Reorder Ordinates

OK Cancel

Spacing
3
3
0

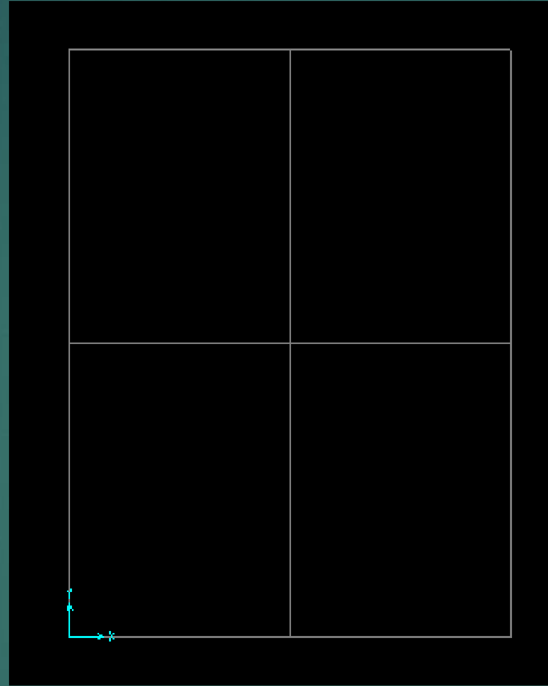
Using ordinates For X grids

Spacing
4
4
0

Using ordinates For Y grids

في حالة استخدام spacing يجب أن ننهي إدخال الإحداثيات بـ 0 حتى يدل على أنه ليس هناك مسافات أخرى .

- ** بعد إدخال الـ Grids كالتالي بإحدى الطريقتين
- نضغط ok فيظهر بذلك الشكل على البرنامج .



- **نكون بذلك انتهينا من الخطوة الاولى و هي إدخال شبكة الإحداثيات Grids ...
- **نقوم بحساب قيمة سُمك البلاطة الكُلي ثُم سُمك الجزء المَصمت منها لتحديد ارتفاع البلوكات المطلوبة ..

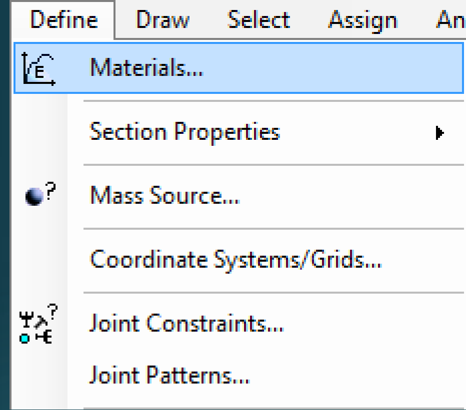
$t = \frac{L}{20} = \frac{600}{20} = 30\ cm$, t_s = The biggest of 50 mm & e/10 = 400/10 = 40 mm so use 50 mm

$h = t - t_s = 30 - 5 = 25\ cm$

* لذلك نستخدم بلوكات بأبعاد 200*400*250 .

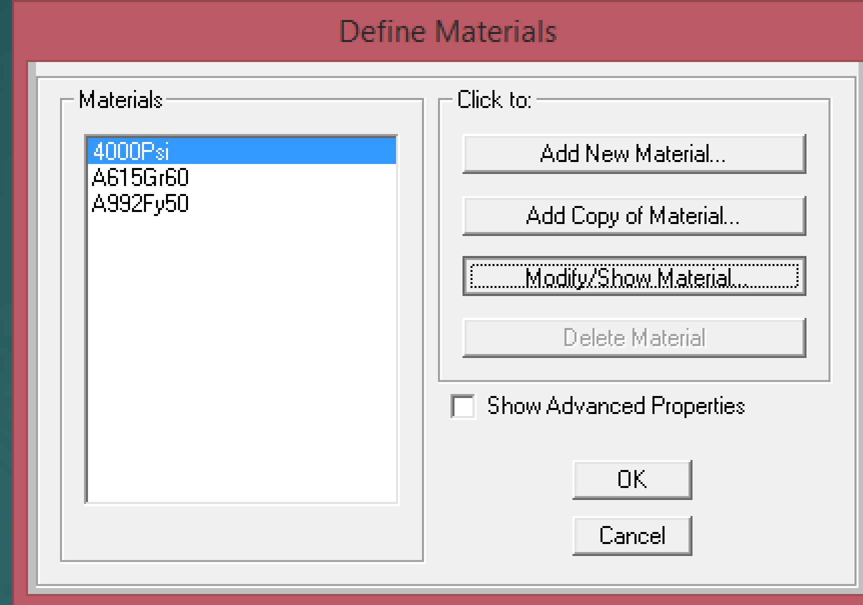
Define material :

- **هو تعريف خواص المادة المُستخدمة في صناعة القطاعات , و لِكن هي قطاعات خرسانية لذلك سنُعرف خواص مادة الخرسانة .

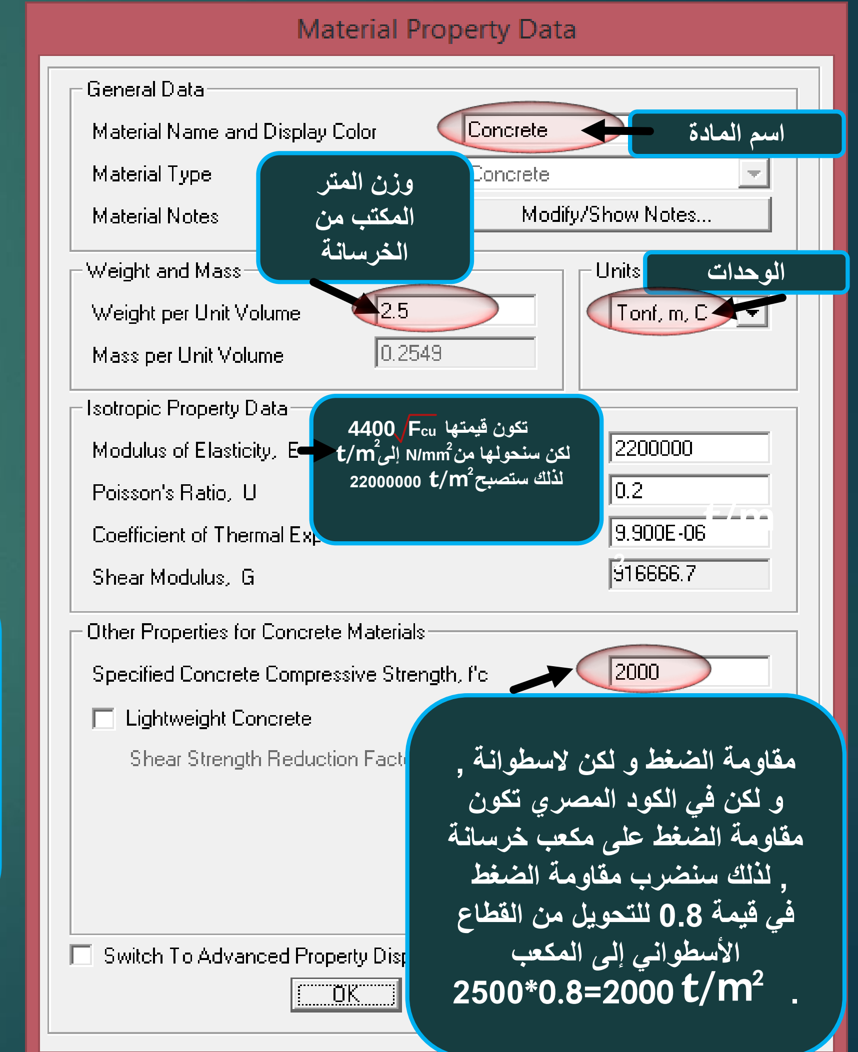


نختار أولًا

Define ⟶ Material



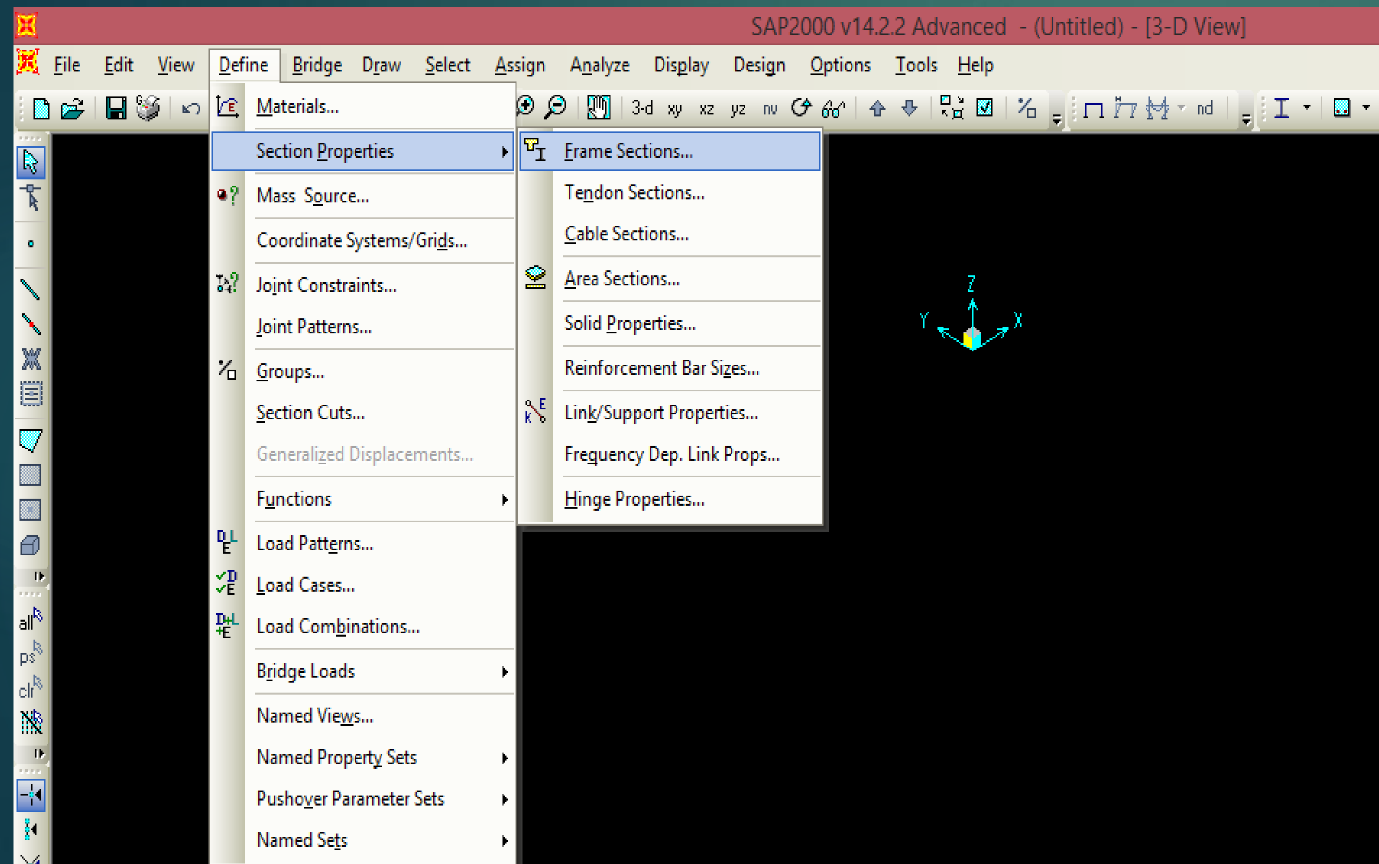
تظهر قائمة بالمواد الموجودة و لِكُن سنختار مادة منهم 4000Psi و نقوم بالتعديل عليها Modify/show material و من المُمكن مادة جديدة أيضًا كخيار أخر .

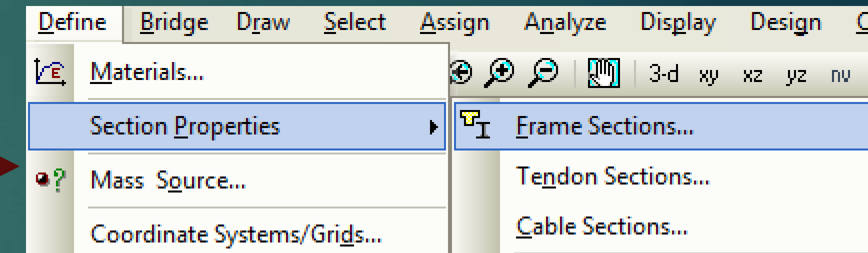


2- تعريف القطاعات :

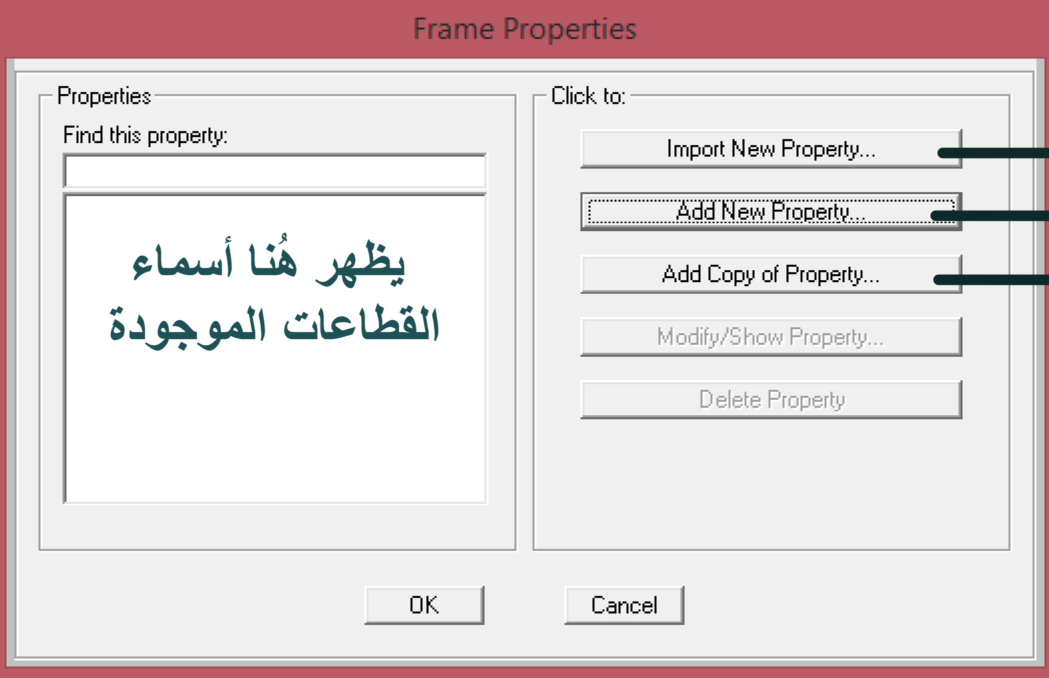
1- نبدأ الأن بتعريف القطاعات الموجودة للكمرات و البلاطات , و في هذا المثال يوجد قطاعان للكمرة 70*30 و 60*25 تكون خطوات تعريفها على البرنامج كالتالي :

Define → Section properties → Frame section





2- بعد ذلك تظهر هذه النافذة و ذلك لتعريف القطاع .



استيراد أو إدخال قطاع جاهز من الكمبيوتر

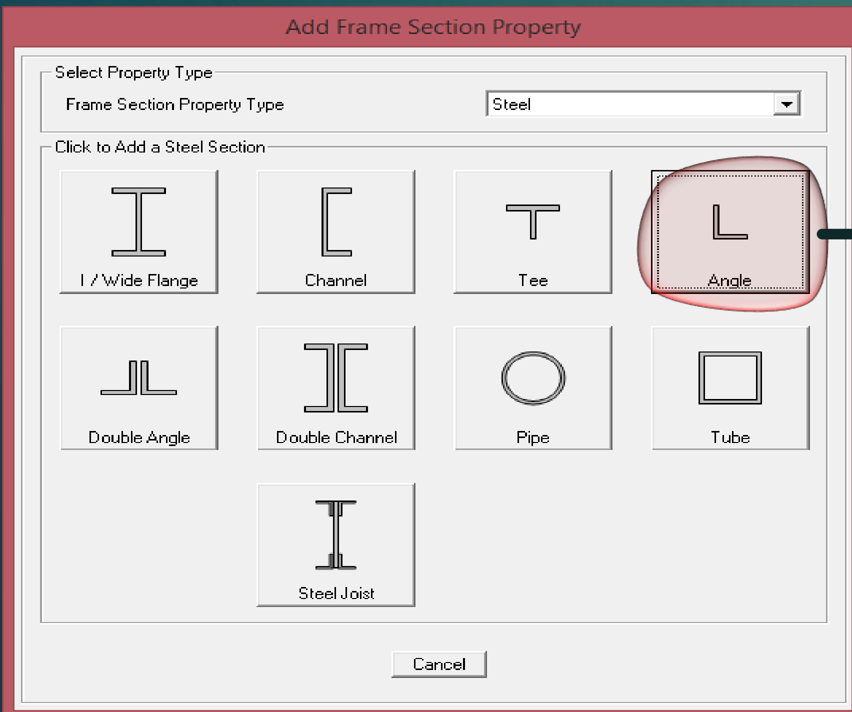
إضافة قطاع جديد سواء كان قطاع خرساني أو حديد .

أخذ نُسخة من قطاع موجود إذا كان القطاع الجديد مُشابه لقطاع قديم مع إضافة التغييرات الموجودة بينهم

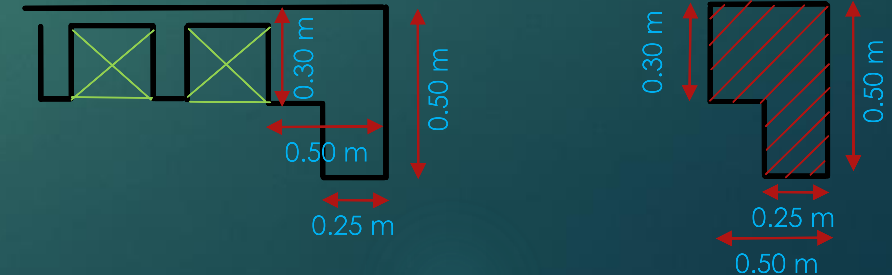
يوجد لدينا ثلاث قطاعات للكمرات سيتم تعريفها كالتالي :

1- External beam

* في حالة إنشاء قطاع جديد **Add new property** تظهر النافذة التالية و ذلك لتحديد نوع القطاع المطلوب تصميمُه .



يتم اختيار شكل القطاع المُقارب لشكل الكمرة بما يرتبط بها جُزء صلب من الخرسانة نجد أن هذا القطاع يُشبه قطاع الـ Angle و إن كان مقلوبًا لكن المُهم إدخال القطاع بنفس أبعادُه ليكون له نفس الـ Inertia .



- **في هذا المثال لدينا قطاعي الكمرة الخارجي فنختار كما قُلنا قطاع الـ Angle لأنه يُطابق شكل قطاع الكمرات الخارجية
- فتظهر القائمة التالية و ذلك لتحديد أبعاد القطاع و التحكم في خواصه .

نختار اسم للقطاع و ليكُن في هذا المثال Ext. Beam .

نختار المادة المُصنّع منها القطاع و التي تم تحديد خواصها مثل E, Poisson`s ratio .
كما هو موضح في صفحة 186 .

إدخال طول الرجل الرأسية و كانت مُعطاه 50 سم .

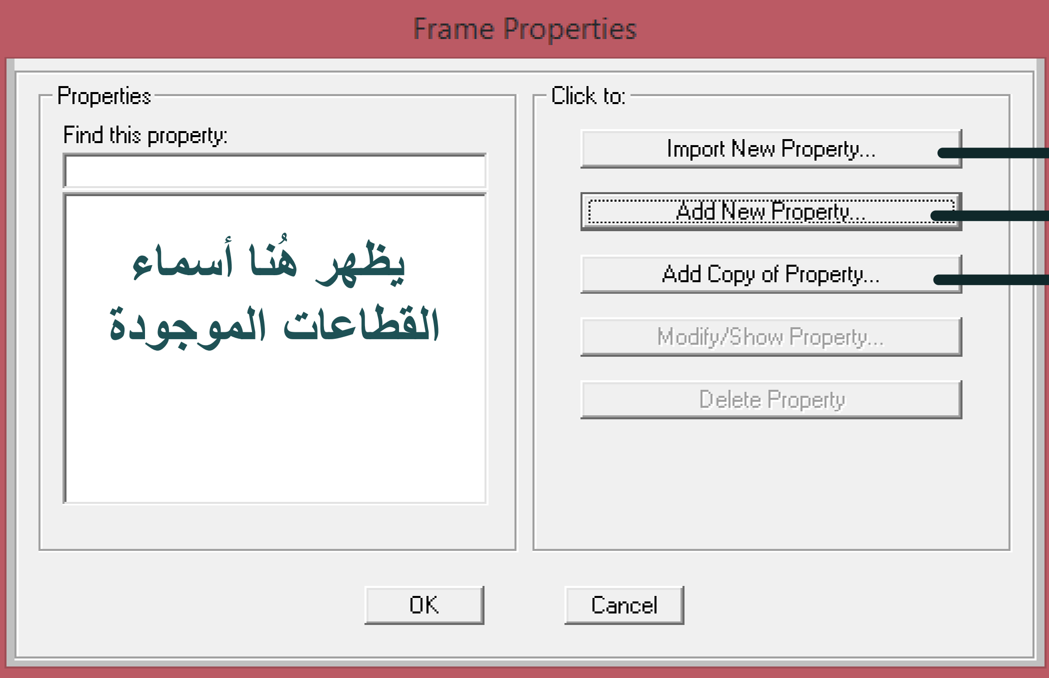
إدخال طول الرجل الأفقية و كانت مُعطاه 50 سم .

إدخال سُمك الرجل الأفقية و كانت مُعطاه 30 سم .

إدخال سُمك الرجل الأفقية و كانت مُعطاه 25 سم .

نكون بذلك قد عرّفنا قطاع الكمرات الخارجية و سنبدأ الأن في تعريف بقية القطاعات ...

2- بعد ذلك تظهر هذه النافذة و ذلك لتعريف القطاع .



استيراد أو إدخال قطاع جاهز من الكمبيوتر

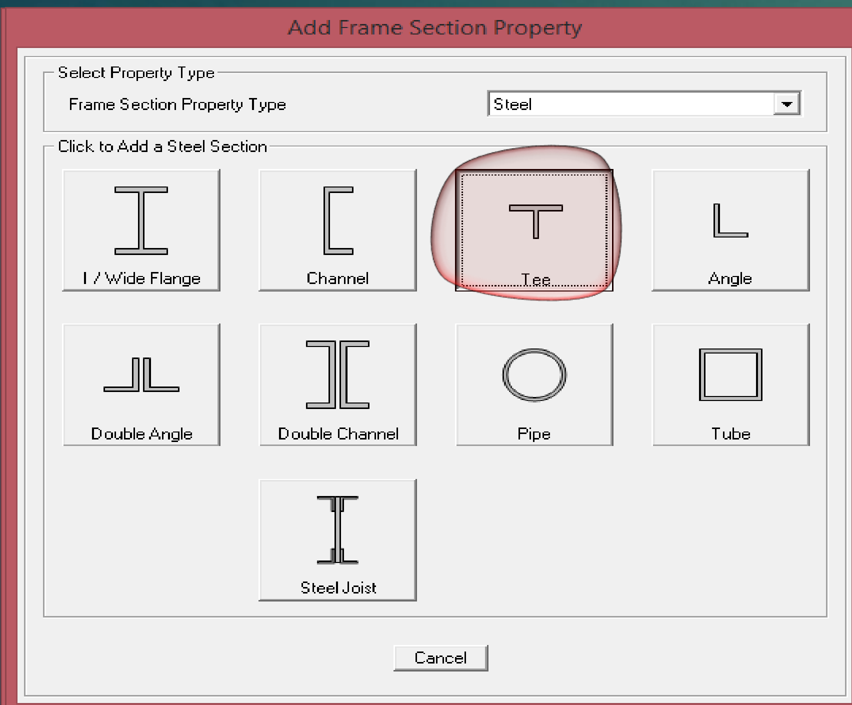
إضافة قطاع جديد سواء كان قطاع خرساني أو حديد .

أخذ نُسخة من قطاع موجود إذا كان القطاع الجديد مُشابه لقطاع قديم مع إضافة التغييرات الموجودة بينهم

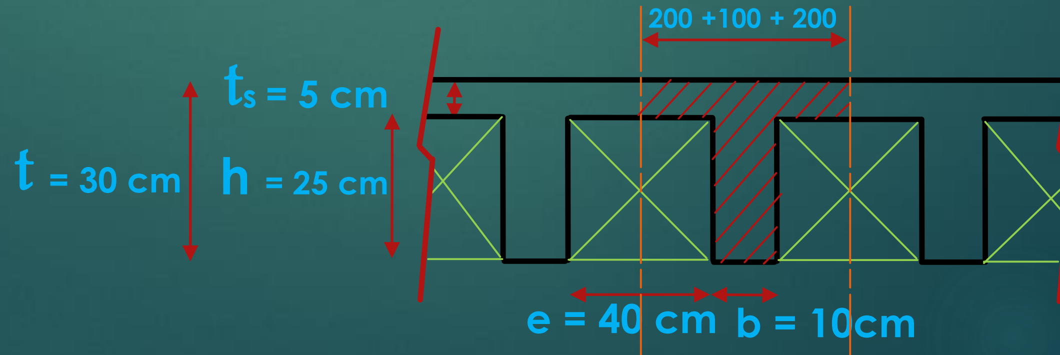
يوجد لدينا ثلاث قطاعات للكمرات سيتم تعريفها كالتالي :

2- Ribs section :

* في حالة إنشاء قطاع جديد **Add new property** تظهر النافذة التالية و ذلك لتحديد نوع القطاع المطلوب تصميمُه .



يتم اختيار شكل القطاع العصب و الذي يكون عبارة عن العصب الموجود بسُمك البلاطة و ما يتصل بيه من بلاطة من الناحيتين .



b : The biggest of 100 mm & t/3 = 300/3 = 100 mm

**في هذا المثال لدينا قطاعي الكمرة الخارجي فنختار كما قُلنا قطاع الـ Angle لأنه يُطابق شكل قطاع الكمرات الخارجية .

فتظهر القائمة التالية و ذلك لتحديد أبعاد القطاع و التحكم في خواصه .

Tee Section

Section Name: Ribs

Section Notes: Modify/Show Notes...

Properties: Section Properties...

Property Modifiers: Set Modifiers...

Material: Concrete

Dimensions

Outside stem (t3): 0.3

Outside flange (t2): 0.5

Flange thickness (tf): 0.05

Stem thickness (tw): 0.1

Display Color

Concrete Reinforcement...

OK | Cancel

نختار اسم للقطاع و ليكُن في هذا المثال Ext. Beam .

نختار المادة المُصنّع منها القطاع و التي تم تحديد خواصها مثل E, Poisson`s ratio .
كما هو موضح في صفحة 186 .

إدخال العُمق الكلي الشامل للعصب مع البلاطة و هو 30 سم .

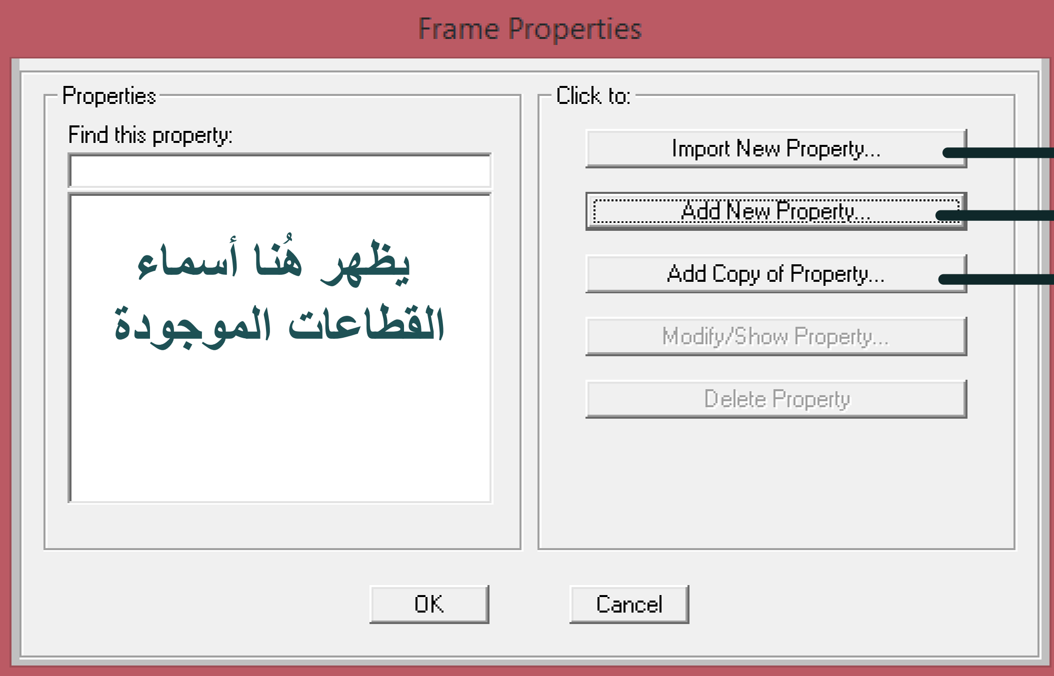
إدخال العرض الأفقي و هو عبارة عن عرض العصب مع
نصف البُعد الكبير للبلوك من الناحيتين .

إدخال سُمك البلاطة هو 5 سم .

إدخال سُمك العصب و هو 10 سم .

نكون بذلك قد عرّفنا قطاع الأعصاب و سنبدأ الأن في تعريف بقية القطاعات ...

2- بعد ذلك تظهر هذه النافذة و ذلك لتعريف القطاع .

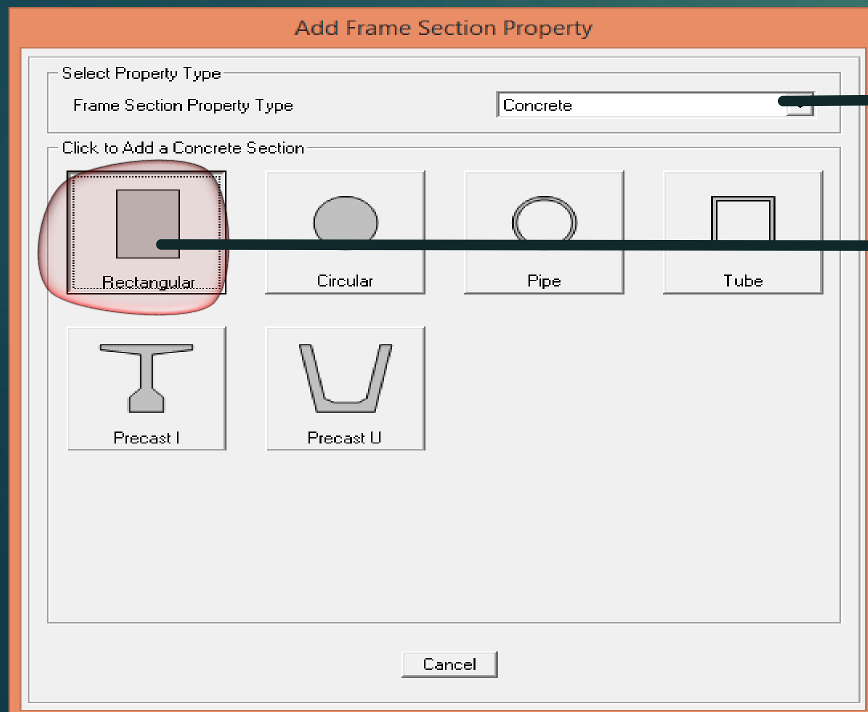


استيراد أو إدخال قطاع جاهز من الكمبيوتر

إضافة قطاع جديد سواء كان قطاع خرساني أو حديد .

أخذ نُسخة من قطاع موجود إذا كان القطاع الجديد مُشابه لقطاع قديم مع إضافة التغييرات الموجودة بينهم

* في حالة إنشاء قطاع جديد **Add new property** تظهر النافذة التالية و ذلك لتحديد نوع القطاع المطلوب تصميمُه .



إدخال مادة القطاع هل هو خرسانة أم حديد أم ألومنيوم و هكذا .

يتم اختيار القطاع المطلوب للـ Cross ribs و هو عبارة عن قطاع مستطيل حيث سيكون سُمك هذا القطاع بنفس سُمك الأعصاب أي 10 سم و عُمقُه يساوي عُمق البلاطة الكُلي أي 30 سم .

- **في هذا المثال لدينا قطاعي كمرة , الأول هو قطاع مُستطيل 30*70 سم من الخرسانة لذلك نختار المادة Concrete ثم نختار شكل القطاع Rectangular
- فتظهر القائمة التالية و ذلك لتحديد أبعاد القطاع و التحكم في خواصه .

Rectangular Section

Section Name: Cross rib

Section Notes: Modify/Show Notes...

Properties: Section Properties...

Property Modifiers: Set Modifiers...

Material: Concrete

Dimensions

Depth (t3) 0.3

Width (t2) 0.1

Display Color

Concrete Reinforcement...

OK Cancel

نختار اسم للقطاع و ليكُن في هذا المثال Cross rib .

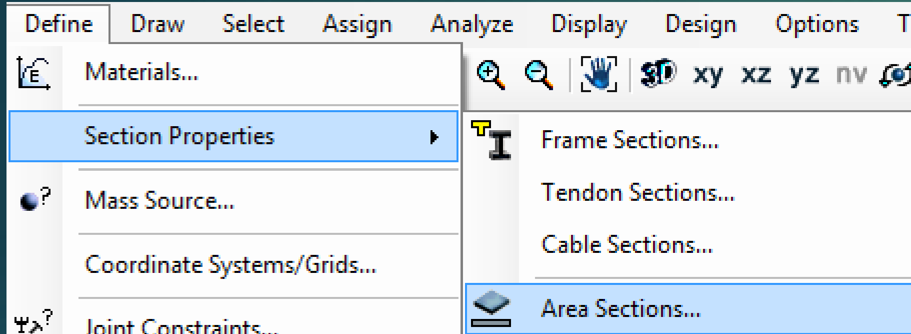
يتم اختيار اسم المادة التي يُصنع منها القطاع و هي الخرسانة .

يتم اختيار عُمق القطاع و هو سُمك البلاطة الكُلي أي 30 سم .

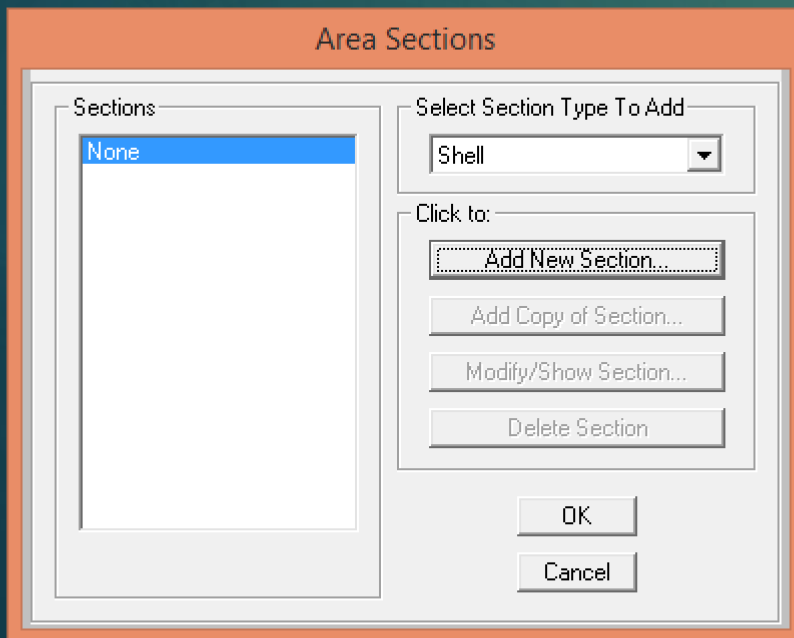
يتم اختيار سُمك القطاع و هو عرض العصب أي 10 سم .

نكون بذلك قد قُمنا بتعريف كُل قطاعات الكمرات الموجودة لدينا ..

*نبدأ الأن في تعريف قطاع البلاطة الموجود لدينا و الذي من المُفترض أن سُمكُه 5 سم , و لكن نُلاحظ أننا في تعريف قطاع الأعصاب فقد أخذنا في الاعتبار سُمك البلاطة و بالتالي سنحتاج لتعريف بلاطة وهمية بسُمك صغير جدًا و ذلك لنستطيع أن نضع عليها الأحمال من أحمال البلوكات و الأحمال الحية و التغطية .



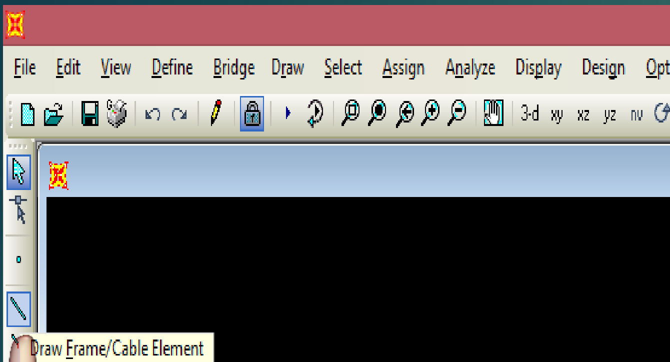
Define → Section properties → Area sections

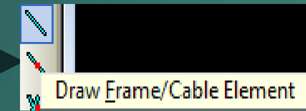


*تظهر القائمة التالية نقوم بعمل قطاع بلاطة جديد **Add New Section** .

*تظهر القائمة التالية لوضع خصائص قطاع البلاطة المطلوب , فنقوم بتعريف قطاعي البلاطة الوهمي و ليكُن إدخال بلاطة بسُمك 1 سم فقط .

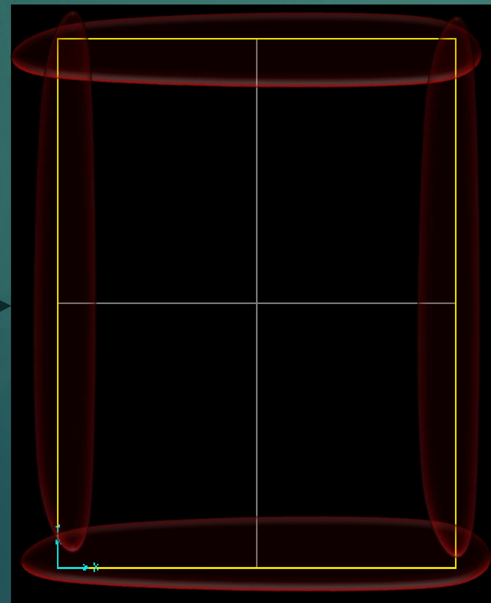
- **بعد تعريف قطاعات الكمرة و قطاعات البلاطات نبدأ الأن في وضع الكمرات في أماكنها في شكبة الإحداثيات , و كذلك بالنسبة للبلاطات حيث يتم وضع البلاطات في أماكنها .
- *و ليكن سنبدأ بتوقيع الكمرات الخارجية External beams فسيتم رسمها في المُحيط الخارجي للبلاطة .
- *من القائمة الرأسية يسار البرنامج نختار Draw Frame/Cable Element فتظهر قائمة بالقطاعات الموجودة نختار منها القطاع Ext. beams فنرسم به الكمرات الخارجية, ثم نقوم باختيار قطاع الـ Cross rib فنرسم به الكمرة الرأسية العمودية على اتجاه الأعصاب .





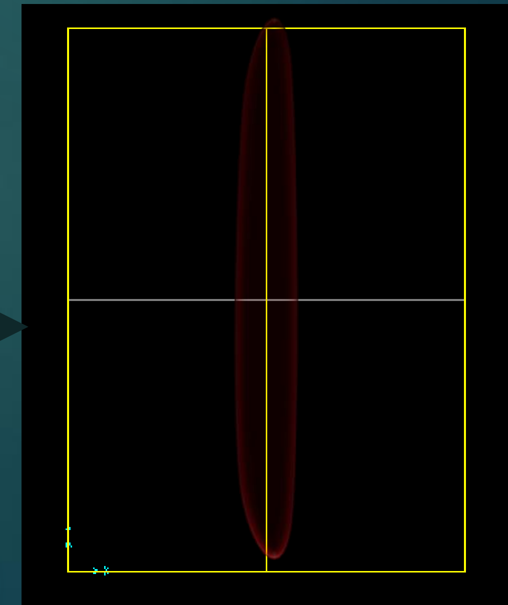
Properties of Object

Line Object Type	Straight Frame
Section	Ext. beam
Moment Releases	Continuous
XY Plane Offset Normal	0.
Drawing Control Type	None <space bar>

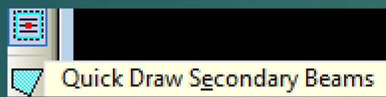


Properties of Object

Line Object Type	Straight Frame
Section	Cross rib
Moment Releases	Continuous
XY Plane Offset Normal	0.
Drawing Control Type	None <space bar>

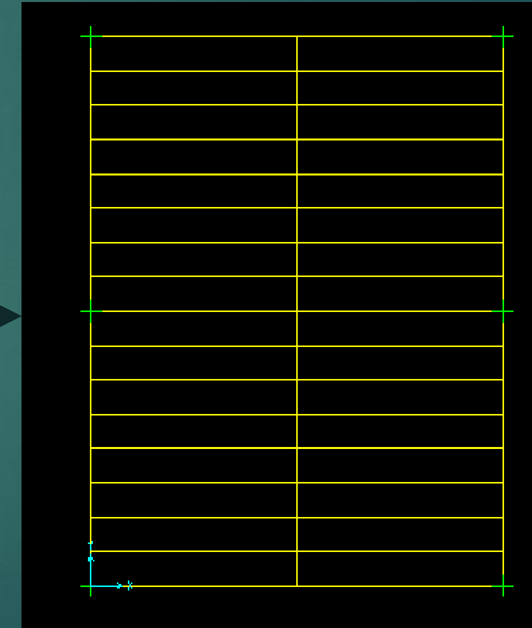


**نقوم الأن برسم الأعصاب و التي تتكرر كُل 50 سم , حيث يتم اختيار Quick Draw Secondary Beams , فتظهر القائمة التالية نختار قطاع الأعصاب ثم نختار الاختيار Max spacing و معناه نُريد رسم الأصعــاب بمسافة بينهم ثابتــة , ثم نختار هذه القيمــة بـ0.5 متر , ثم نختـــار الاختيار Parallel to X or T و ذلك حتى نرسم هذه الأعصاب موازية لمحور X , ثم نقوم بتحديد كُل البلاطة فيتم رسم الأعصاب كالتالي ..



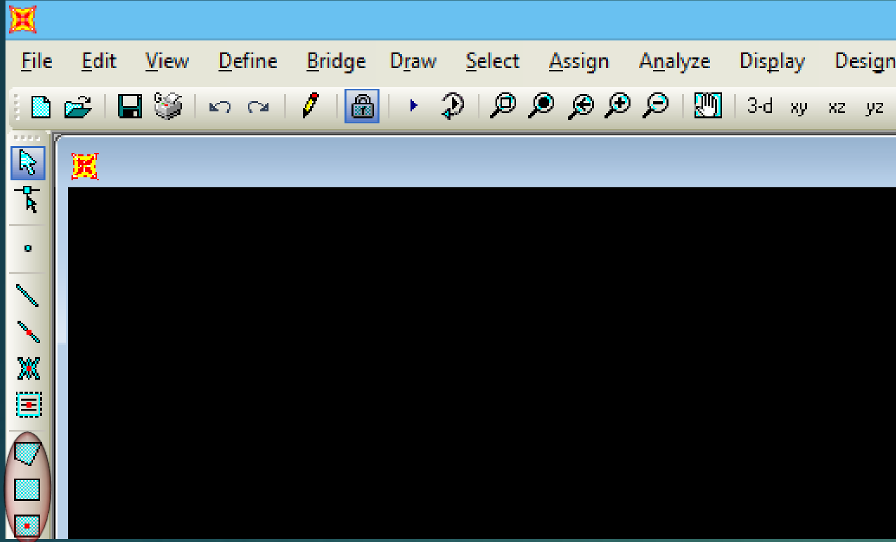
Properties of Object

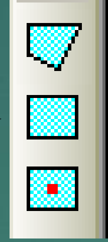
Section	Ribs
Moment Releases	Continuous
Spacing	Max Spacing
Max Spacing	0.5
Approx. Orientation	Parallel to X or T

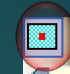


**بعد رسم الكمرات نبدأ الأن في توقيع البلاطات بتخاناتها المُختلفة كالتالي ..

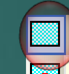
يُمكن رسم البلاطات بثلاث طرق



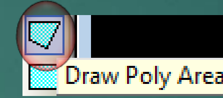



Quick Draw Area Element

لرسم بلاطة بشكل سريع حيث يتم الضغط على أي نقطة داخلية للبلاطة فيرسمها مُباشرة .

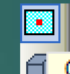

Draw Rectangular Area Element

لرسم بلاطة مُستطيلة الشكل .



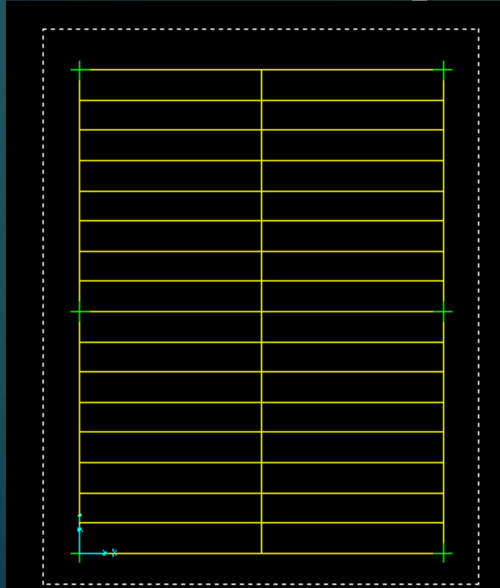
لرسم بلاطة غير منتظمة الشكل حيث يتم تحديد نقاط أطراف البلاطات أيًّا كان شكلها.

**يعتبر الأسهل هو استخدام

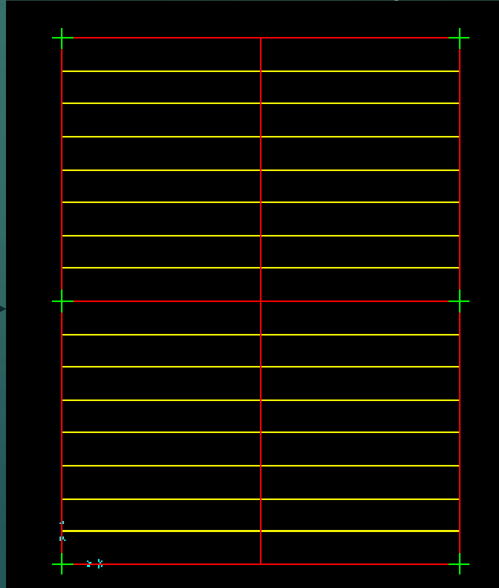

Quick Draw Area Element

مُباشرة كالتالي ...

حيث نضغط على أي نقطة داخلية لكل بلاطة بعد تحديد قطاع البلاطة المطلوب فيرسمها

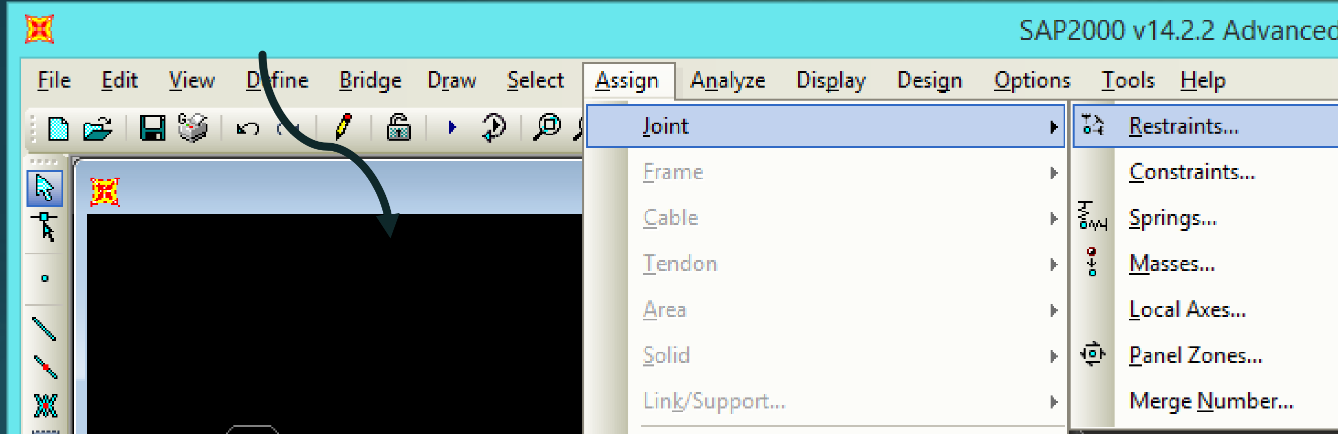


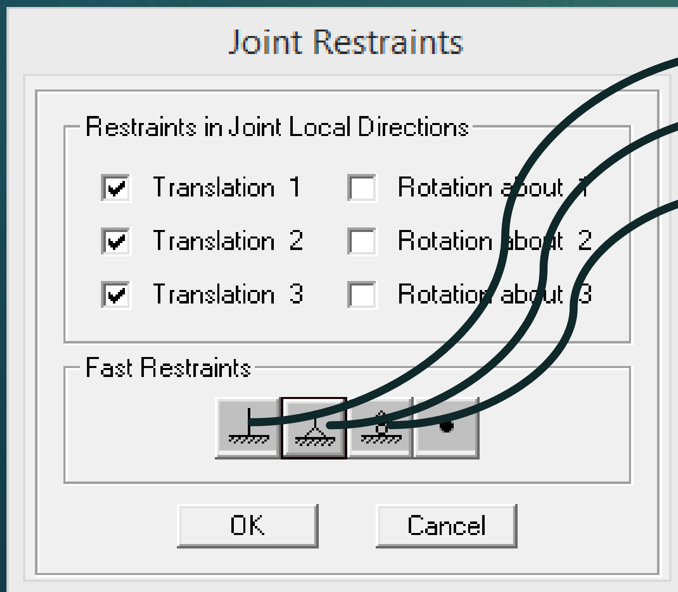




**بعد توقيع الكمرات و البلاطات بقطاعاتهم المُختلفة يتبقى فقط توقيع الركائز و التي تُعتبر هي الأعمدة التي تحمل المبنى, حيث يتم اختيار أماكن الركائز ثم ندخل على ...

Assign → Joint → Restraints

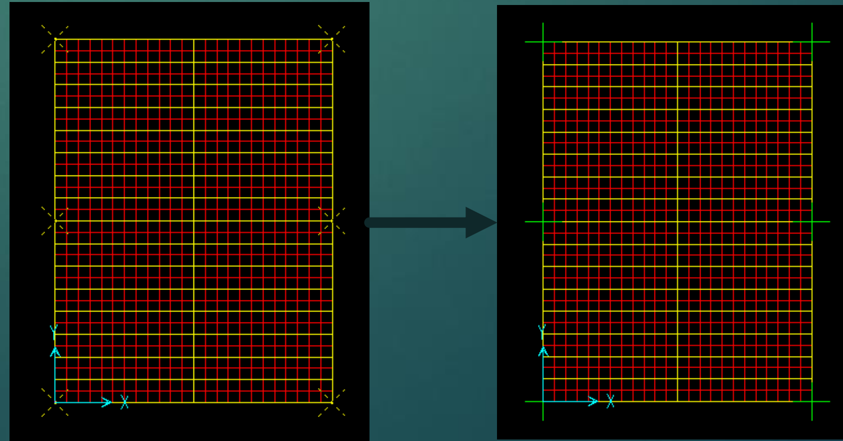




Fixed Support
Hinged Support
Roller Support

بالنسبة للأعمدة يتم التعبير عنها في البرنامج على أنها **Hinged Support

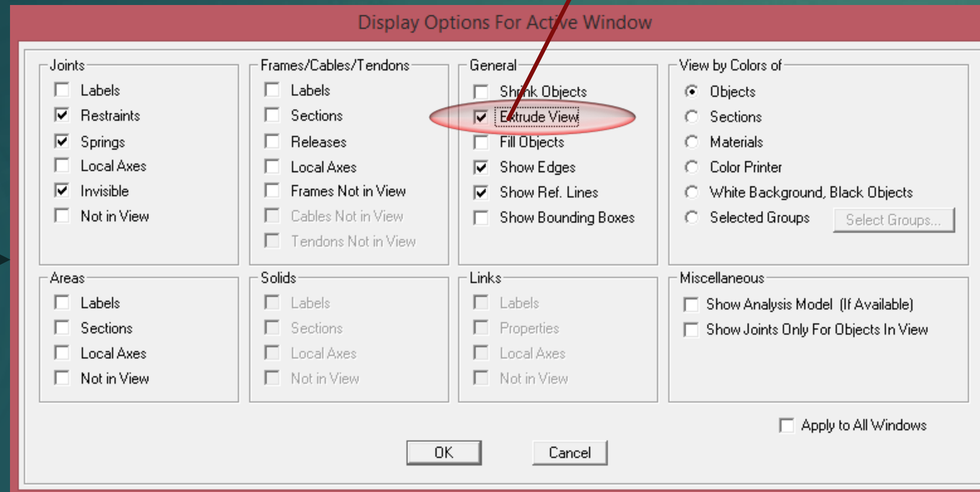
لذلك يتم اختيار أماكن الركائز و اختيار **Hinged Support**

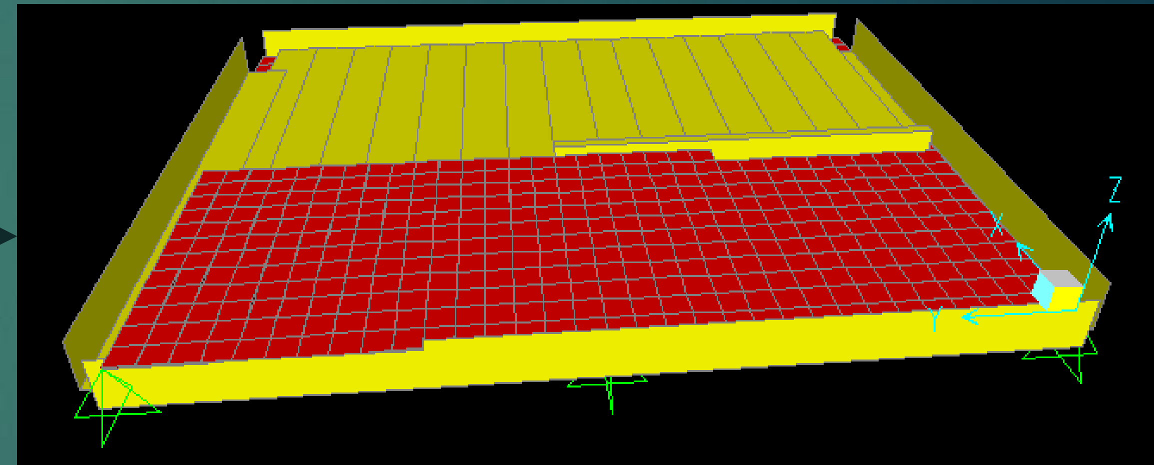


- **بعد توقيع البلاطات و الكمرات بقطاعاتها المُختلفة و وضع الركائز عند أماكن الأعمدة يُمكن إظهار مُجسم المبنى بأبعاده كالتالي ..

Extrude view

Ctrl + E





** يتبقى الأن وضع الأحمال على الكمرات والبلاطات و ليكُن سنبدأ بوضع الأحمال على الكمرة ..

** يوجد نوعان من الأحمال على الكمرة :

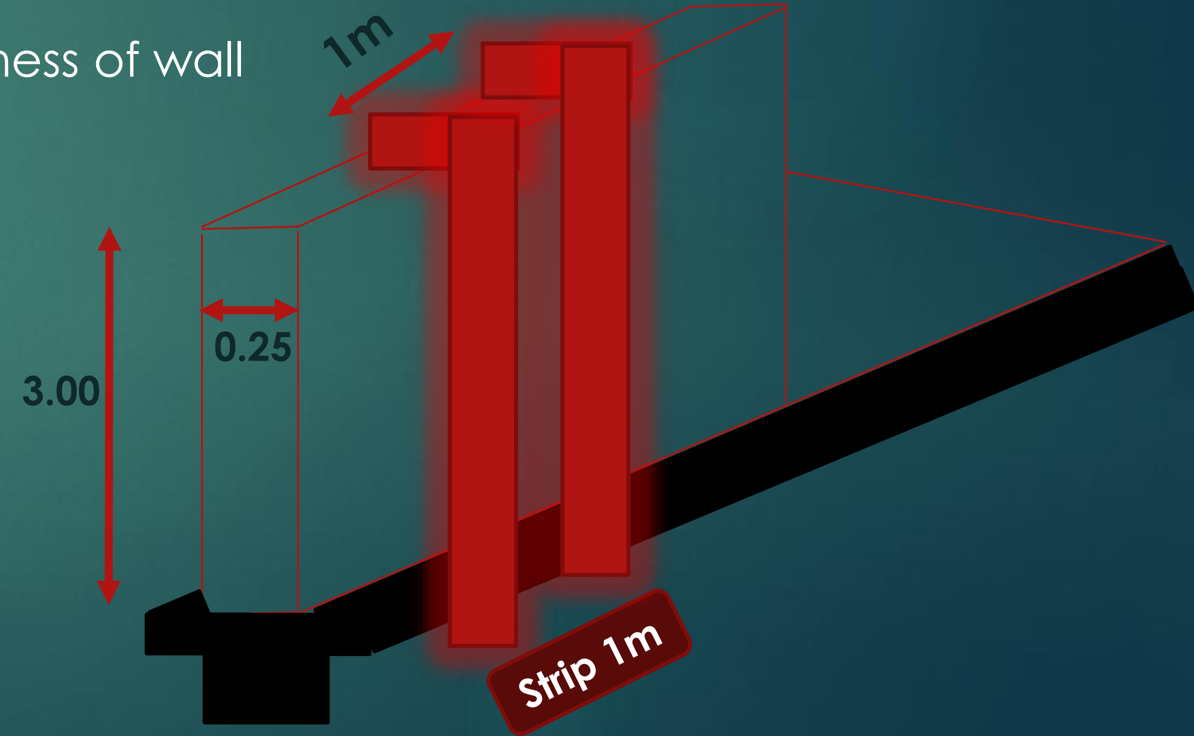
1- وزن الكمرات نفسها (سنجعل البرنامج يحسبها تلقائيًا و ذلك بجعل قيمة **Self weight Multipliers = 1** (شرح كامل صفحة 25) .

2- أحمال الحوائط الواقعة على الكمرات .

Load of walls on beams = 1.8 * Height of wall * Thickness of wall
= 1.8 * 3.00 * 0.25 = 1.35 t/m`

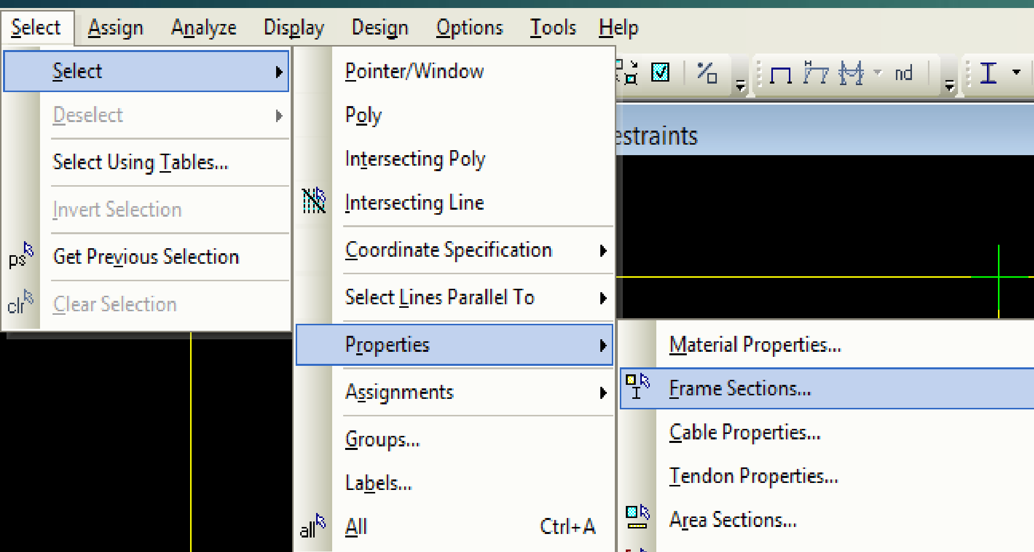
إذا تم أخذ شريحة من الحائط عرضها 1 متر , فنجد أن وزنها الواقع على عرض 1 متر من الكمرة هو ناتج ضرب γ_{wall} مضروبًا في سُمك الحائط مضروبًا في ارتفاع الحائط

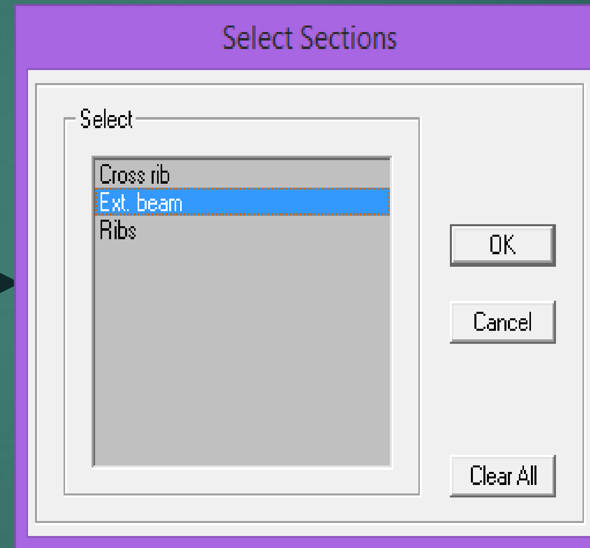
لذلك سنضع حمل منتظم على الكمرات يساوي **1.35 t/m`**

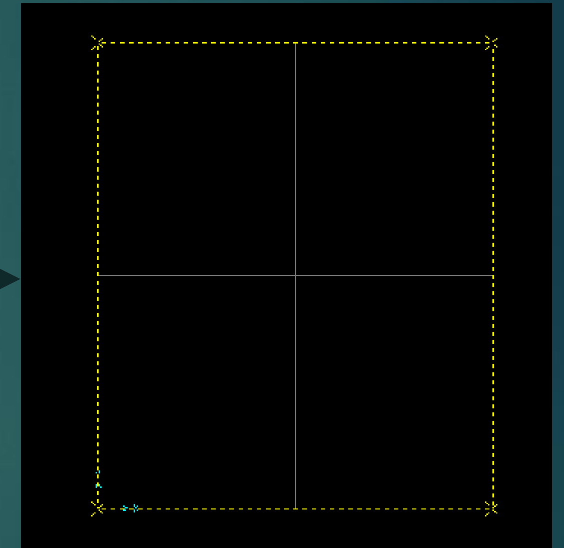


**نقوم الأن بوضع حمل Wall load كحمل منتظم على الكمرات كلها نتيجة وزن الحائط .

**نقوم باختيار كُل الكمرات بالطريقة التالية :





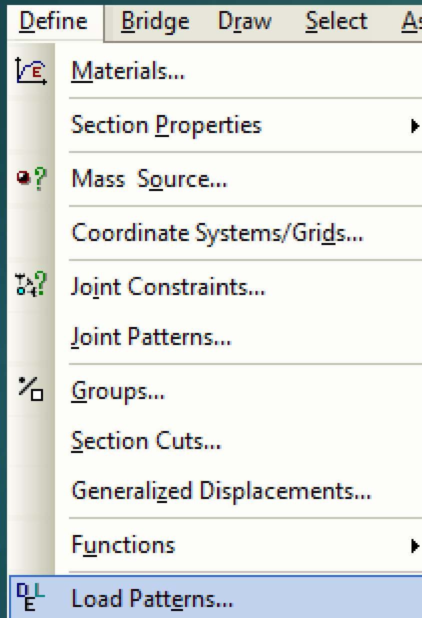


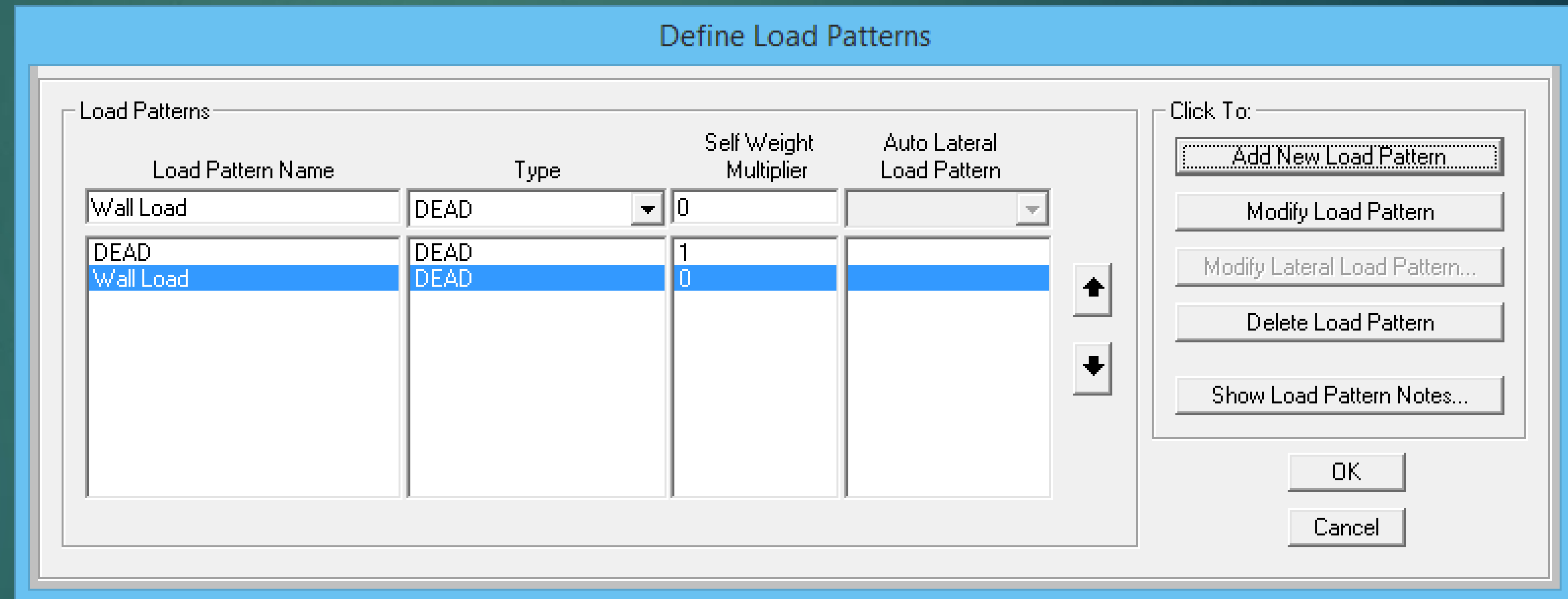
يتم اختيار الكمرات كالتالي
Select-Select-Properties-Frame Sections

تظهر القائمة التالية يطلب تحديد الكمرات التي نطلب اختيارها لوضع الأحمال عليها فنختار كُل الكمرات أي نختار القطاعان .

بعد اختيار الكمرات يتم اختيارها كالموضح بالصورة .

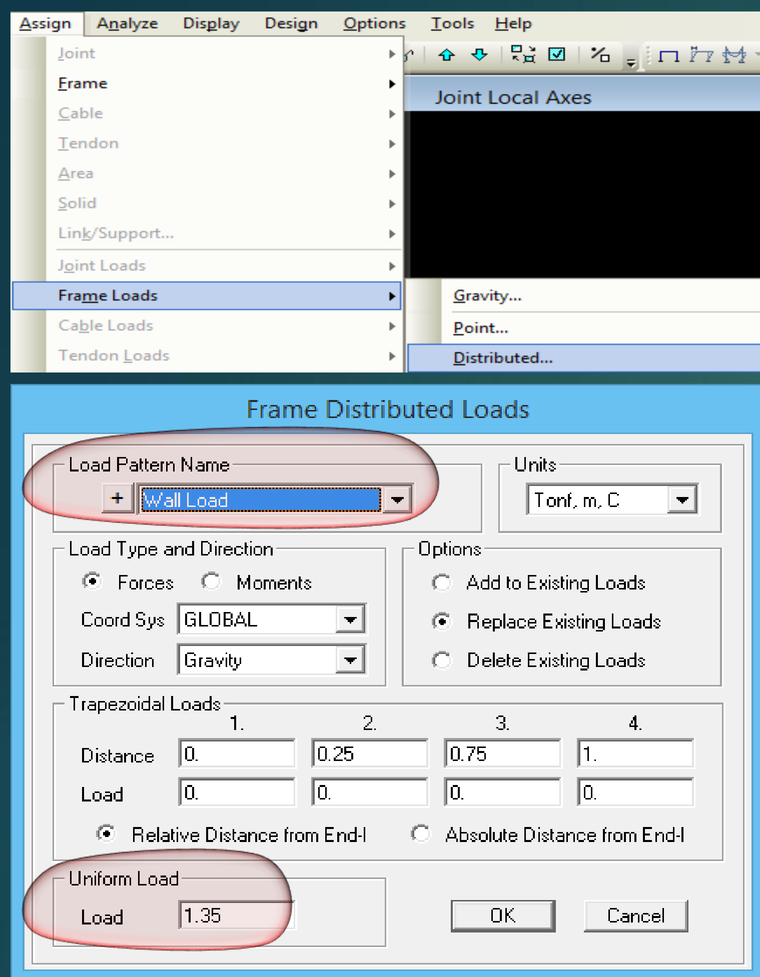
- **يجب أولًا وضع ما يُسمى بـ Load pattern و هو وضع نماذج للأحمال , بمعنى أنه
- بالنسبة للكمرات عمل نموذج لأحمال DEAD و هو نموذج لوزن الكمرات نفسها , نموذج أخر لأحمال Wall Load و يتم عمل نماذج للأحمال كالتالي ..





Define → Load Patterns

تظهر القائمة التالية بها كل نماذج الأحمال , فالبرنامج يضع دائمًا حالة واحدة و هي فنضع بها قيمة Self weight multiplier = 1 و ذلك لكي يحسب البرنامج وزن الكمرات أو أي عناصر أخرى و يأخذها في الاعتبار , ثم نُدخل نماذج الأحمال الأخرى فنجد أنه بالنسبة للكمرات نحتاج لنموذج أحمال الحوائط فقط و يعتبر حمل ميت و لكن يجب جعل قيمة Self weight multiplier = 0 حتى لا يأخذ وزن العناصر مرة أخرى

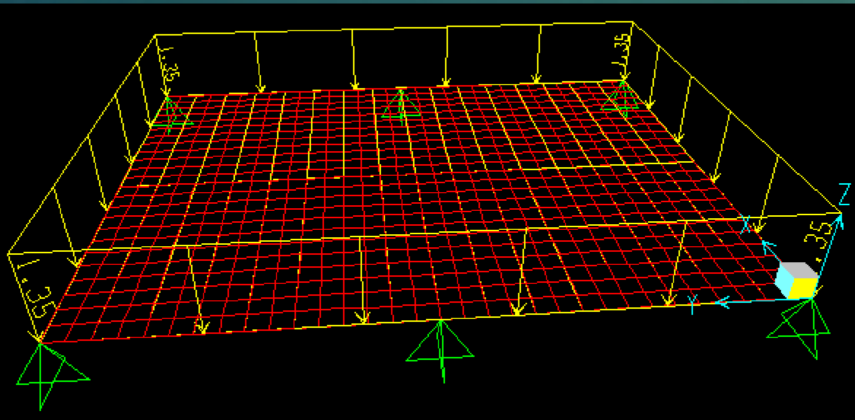


**نبدأ الأن في توقيع الأحمال على الكمرات بحمل مُنتظم` 1.35 t/m .

Assign → Frame load → Distributed

تظهر القائمة التالية فنضع الحمل المنتظم 1.35 و لكن يجب أن يكون ذلك الحمل في نموذج الحمل الخاص به لذلك يجب أن تكون **Load pattern Name : Wall load .

**تظهر أخيرًا الأحمال المُنتظمة على الكمرات كالتالي ..



- **نبدأ الأن في توقيع الأحمال على البلاطات و هي :
- 1- وزن البلاطات نفسها **DEAD** .
- 2- الأوزان الحية **Live load** .
- 3- وزن التغطيات الأرضية + وزن البلوكات **Floor cover + Blocks weight** .
- **بتطبيق نفس ما ذكرناه في البلاطات فيجب إدخال نماذج للأحمال **Load patterns** , فنلاحظ أن نموذج **DEAD** هو موجود بالفعل و كانت قيمة **Self weight multiplier = 1** و ذلك حتى يأخذ وزن البلاطات و الكمرات نفسها في الاعتبار , ثُم نُدخل نموذجي التحميل لكلًا من الأوزان الحية و وزن التغطيات الأرضية و البلوكات لكن يجب جعل قيمة **Self weight multiplier = 0** حتى لا نأخذ وزن البلاطات أكثر من مرة كالتالي ..

Define Load Patterns

Load Patterns

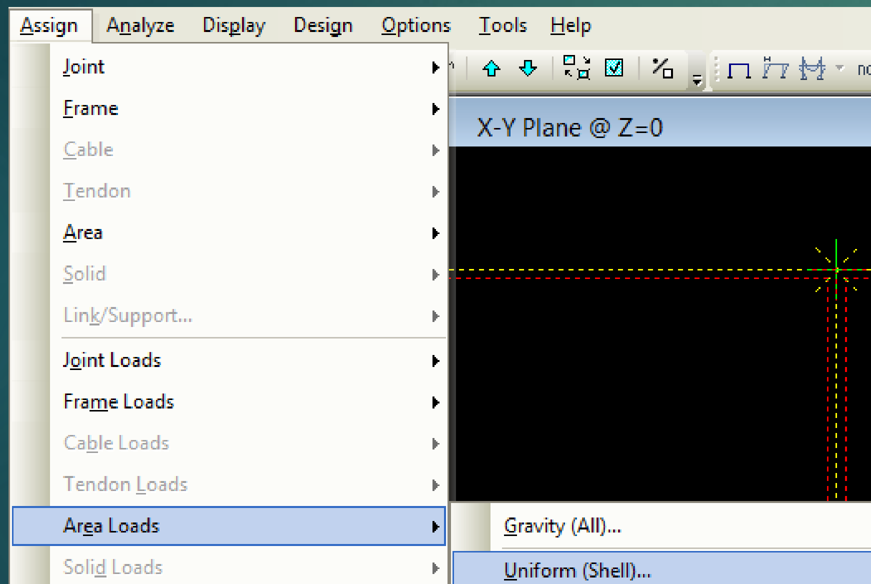
Load Pattern Name	Type	Self Weight Multiplier	Auto Lateral Load Pattern
F.C + Block weights	DEAD	0	
DEAD	DEAD	1	
Wall	DEAD	0	
F.C + Block weights	DEAD	0	
L.L	LIVE	0	

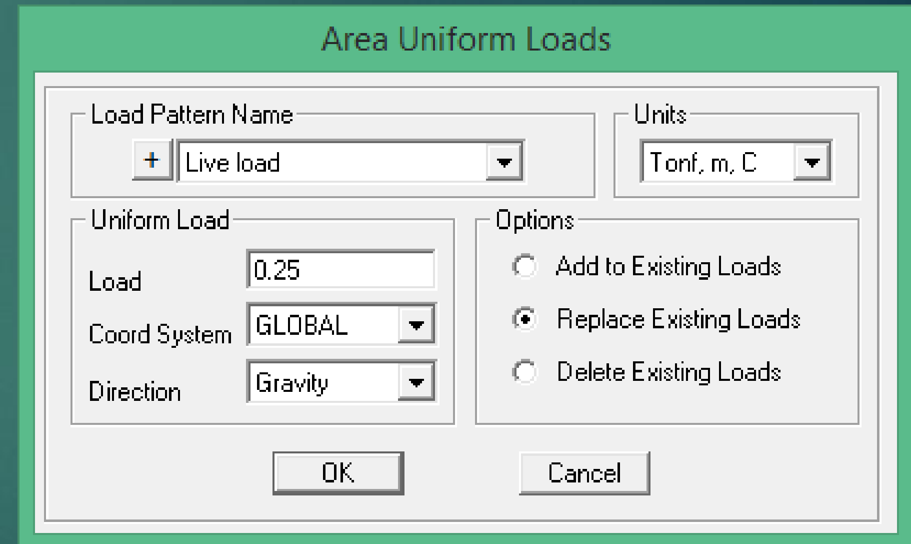
Click To:
- Add New Load Pattern
- Modify Load Pattern
- Modify Lateral Load Pattern...
- Delete Load Pattern
- Show Load Pattern Notes...

OK
Cancel

- **نبدأ الأن في توقيع الأحمال على البلاطة , فبالنسبة لأوزان البلاطات نفسها فهذا قد أدخلناه معنا بجعل قيمة **Self weight multiplier = 1** .

- **نضع أحمال Live load كحمل موزع على مساحة البلاطة و هو مُعطى بقيمة $0.25\ t/m^2$ و هي قيمة مفروضة , لكن في الحقيقة يتم إيجاد قيمة هذا الحمل من الكود المصري للأحمال حسب استخدام المُنشأ , فمثلًا الأحمال الحية لمنشأ سكني تكون أقل من الأحمال الحية لمسرح أو مدرسة .

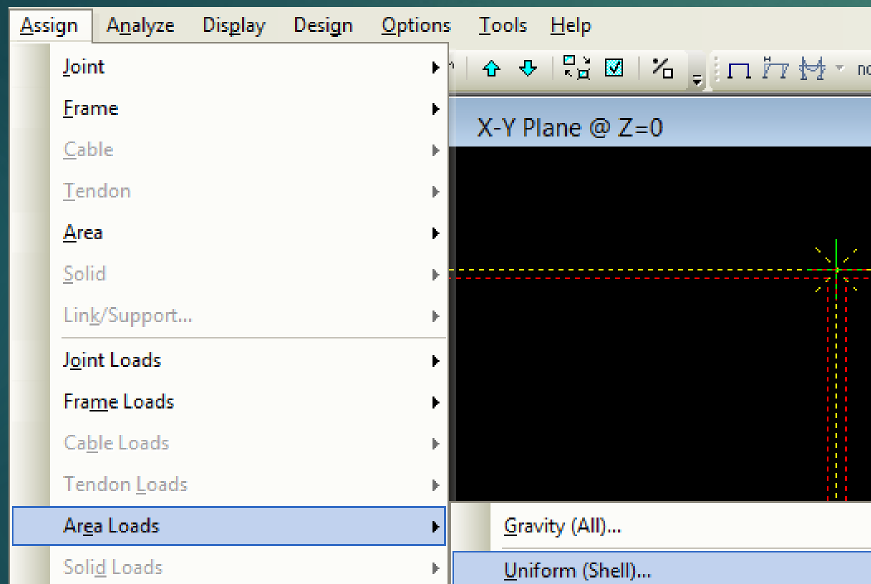




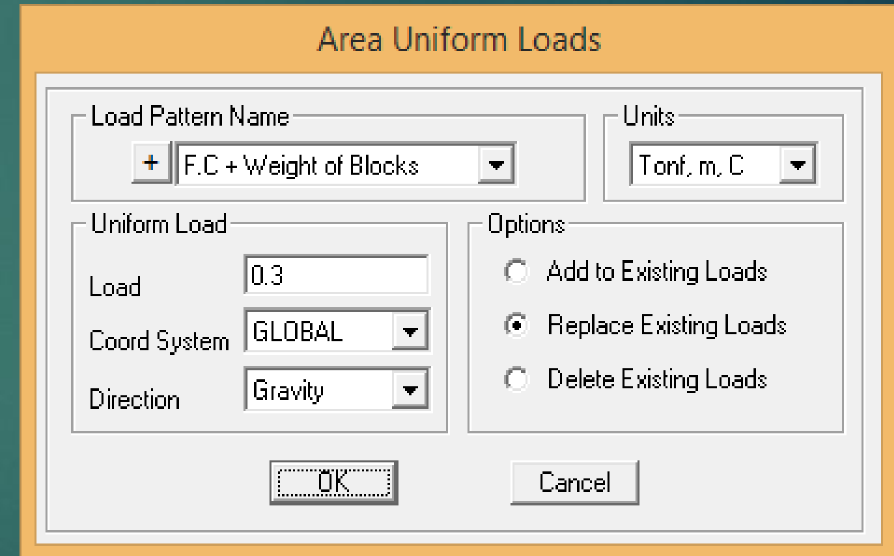
نقوم بتحديد البلاطات لتوقيع الحمل عليها حيث نضغط
Assign → Area loads → Uniform

تظهر القائمة التالية نقوم بتحديد نموذج التحميل
Load Pattern name : Live load
ثم نضع قيمة الحمل و هي $0.25\ t/m^2$.

- **نضع أحمال Floor cover + Block weight كحمل موزّع على مساحة البلاطة و هي تغطية الأرضيات من رمل و سيراميك و مونة و رخام و هكذا , و يتم فرض هذه القيمة بـ $0.15\ t/m^2$, و نفرض وزن البلوكات $0.15\ t/m^2$ و بالتالي نضع حمل موزع $0.30\ t/m^2$.

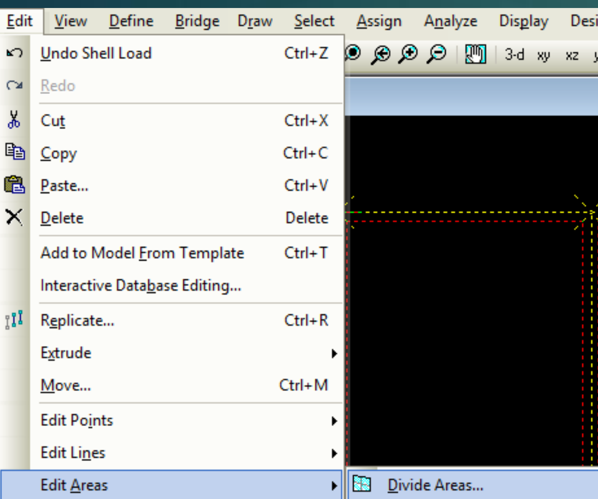


نقوم بتحديد البلاطات لتوقيع الحمل عليها حيث نضغط
Assign → Area loads → Uniform



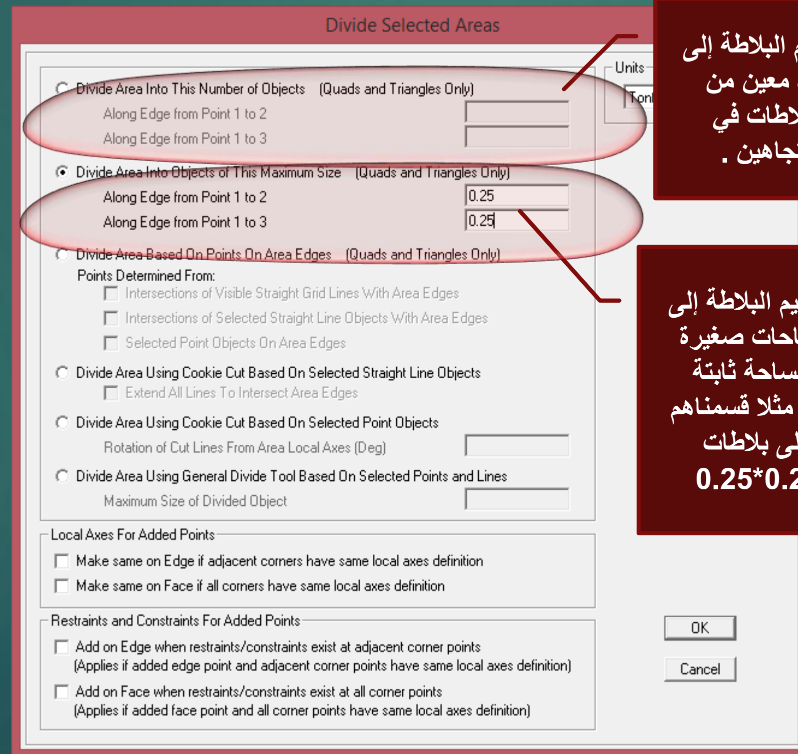
تظهر القائمة التالية نقوم بتحديد نموذج التحميل
Load Pattern name : Floor cover + Weight of blocks
ثم نضع قيمة الحمل و هي $0.30\ t/m^2$.

- ** نكون بذلك قد وضعنا كُل الكمرات و البلاطات و الركائز بقطاعاتها و أشكالها المطلوبة و وضعنا عليها كُل الأحمال .
- **تتبقى أخر خطوة و هي تقسيم كل بلاطة إلى مساحات صغيرة 0.25 * 0.25 متر أو 0.5 * 0.5 و ذلك حتى نتسطيع إظهار النتائج المطلوبة لاحقًا على الأماكن المختلفة للبلاطة , و كُلما كان تقسيم البلاطة لمساحات أصغر كُلما أعطى نتائج أكثر دقة , و ليكن سنقوم بتقسيم البلاطات إلى مساحات 0.25 * 0.25 و يكون ذلك على البرنامج كالتالي ..



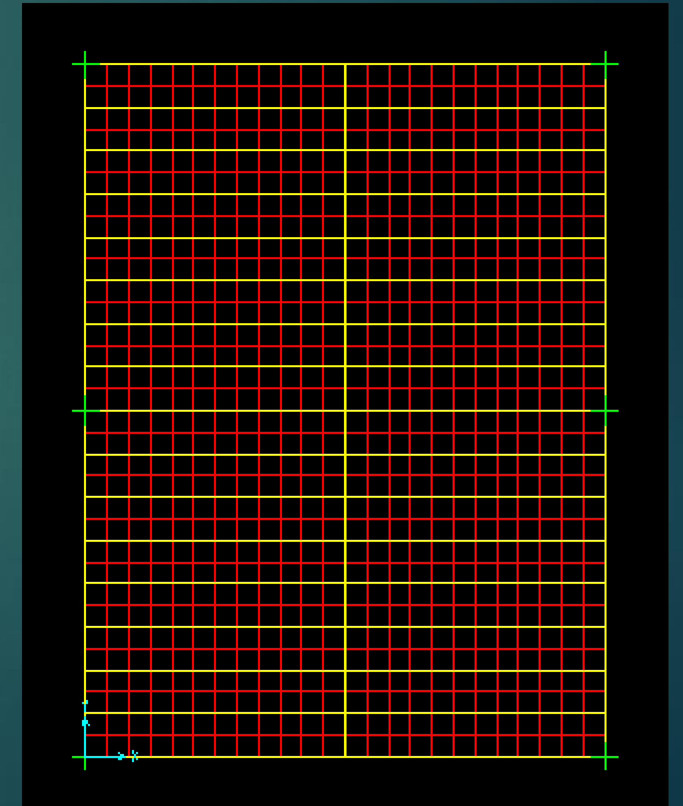
نقوم بتحديد البلاطات ثم نضغط

Edit → Edit Areas → Divide Areas



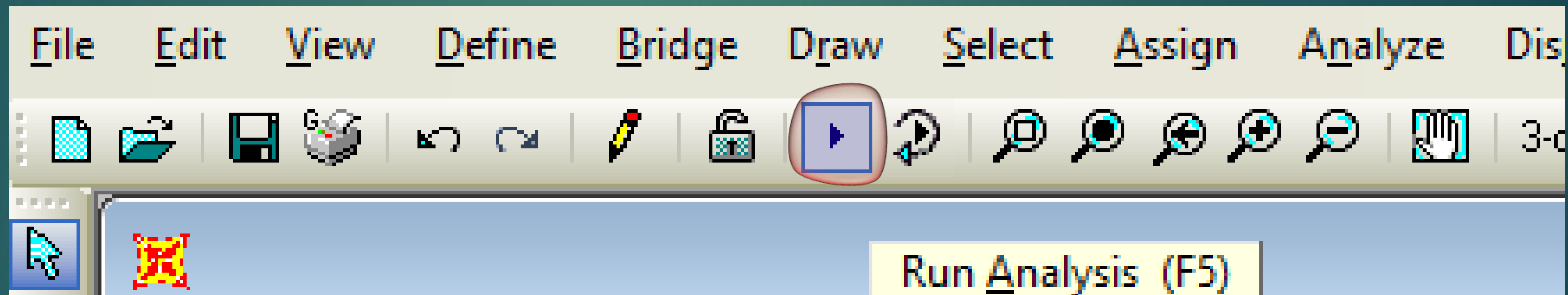
لتقسيم البلاطة إلى عدد معين من البلاطات في التجاهين .

لتقسيم البلاطة إلى مساحات صغيرة بمساحة ثابتة فهنا مثلا قسمناهم إلى بلاطات 0.25*0.25



**نبدأ الأن في حل المُنشأ كالتالي ..

- نطلب الان من البرنامج حل الكمرة و يكون ذلك من خلال الأيقونة التالية ▸ أو الضغط على **F5** .



12- بعد الضغط على ▶ تظهر القائمة التالية , فيجب أولًا جعل Case Name : MODAL غير عاملة أي **Not Run** ثم نضغط **Run Now** .

Set Load Cases to Run

Case Name	Type	Status	Action
DEAD	Linear Static	Not Run	Run
MODAL	Modal	Not Run	Do Not Run
Wall Load	Linear Static	Not Run	Run
Floor cover	Linear Static	Not Run	Run
Live load	Linear Static	Not Run	Run

Click to:
Run/Do Not Run Case
Show Case...
Delete Results for Case
Run/Do Not Run All
Delete All Results
Show Load Case Tree...

Analysis Monitor Options
Always Show
Never Show
Show After 4 seconds

Model-Alive
Run Now
OK Cancel

12- يطلُب تحديد المكان الذي سيتم فيه تحديد مكان حفظ الملف الخاص بالبلاطة .

Save Model File As

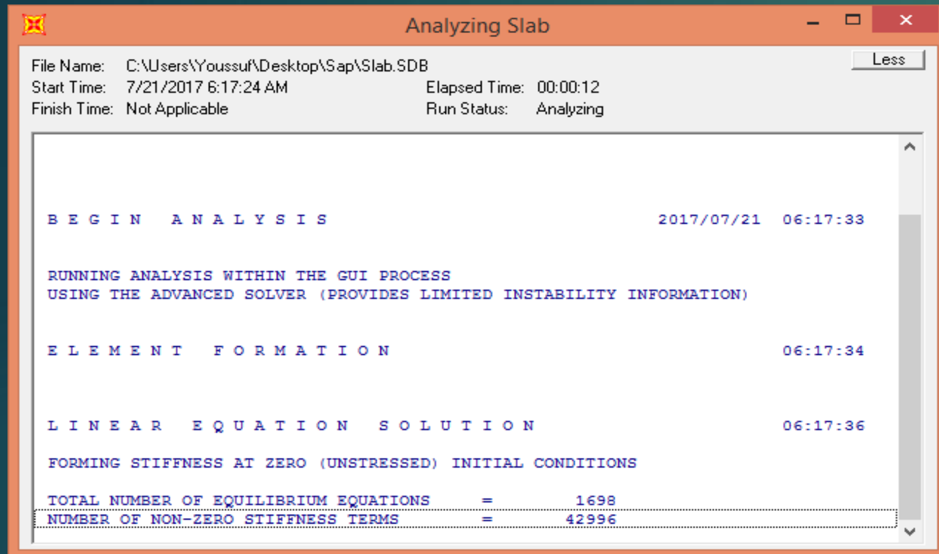
This PC › Music
Search Music
Organize New folder

Name # Title Contributing artists Alb
No items match your search.

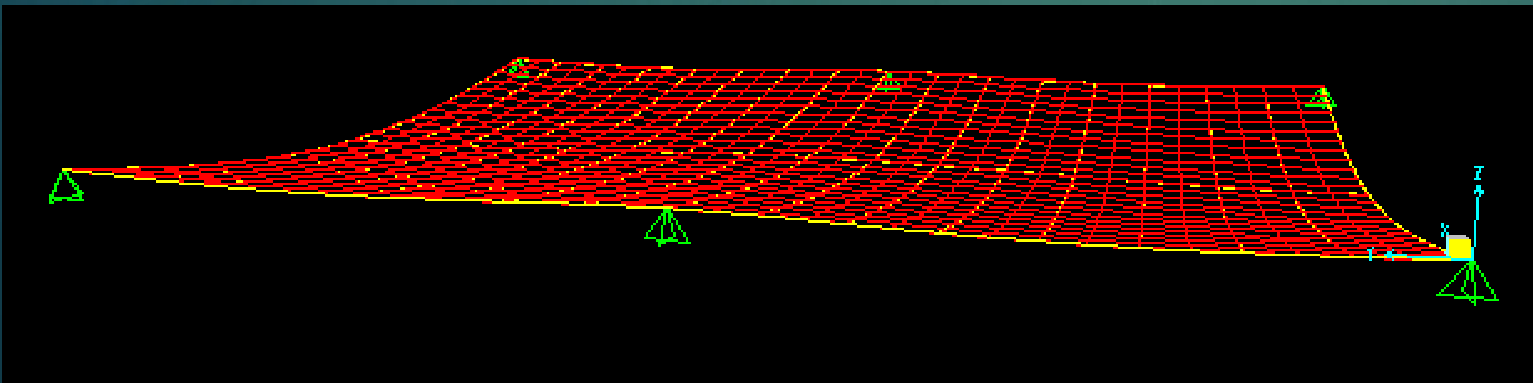
This PC
A360 Drive
Desktop
Documents
Downloads
Music
Pictures
Videos
Local Disk (C:)
Local Disk (E:)
CD Drive (G:)

File name: One way Hollow Block
Save as type: SAP Model Files (*.SDB)
Hide Folders
Save Cancel

- ** يبدأ الأن البرنامج في الحل و يستغرق بعض الوقت للحل يختلف حسب حجم المنشأ الذي يتم حلُّه.



- ** بعد الحل يُظهر البرنامج تلقائيًا شكل الـ **Deformed shape** كالتالي .



Check deflection :

- **يجب عمل فحص هل البلاطة أمنة أم لا من ناحية الـ **deflection** و يكون ذلك عن طريق مُقارنة قيمة الـ **Allowable deflection** مع قيمة الـ **Max deflection** الحادث للبلاطة .

- **يتم حساب **Max deflection** الحادث للبلاطة في حالة **Long term deflection** و يكون لها مُعادلة من الكود كالتالي ..

*Long term deflection equation :

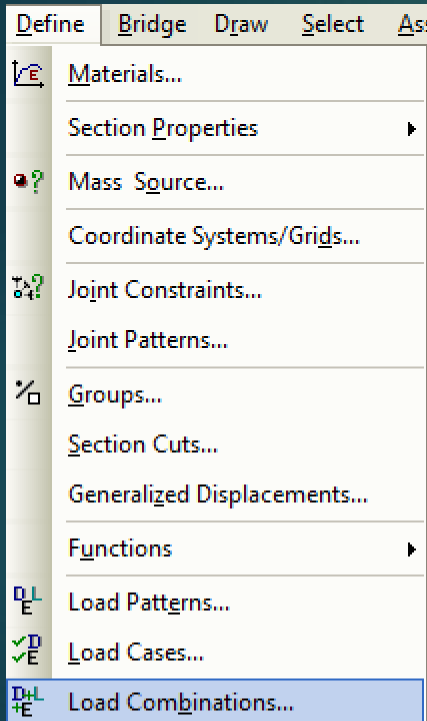
$$Equation = \left((2 - 1.2 * \frac{As`}{As}) + 1\right) * D.L + L.L = 3*D.L + L.L$$

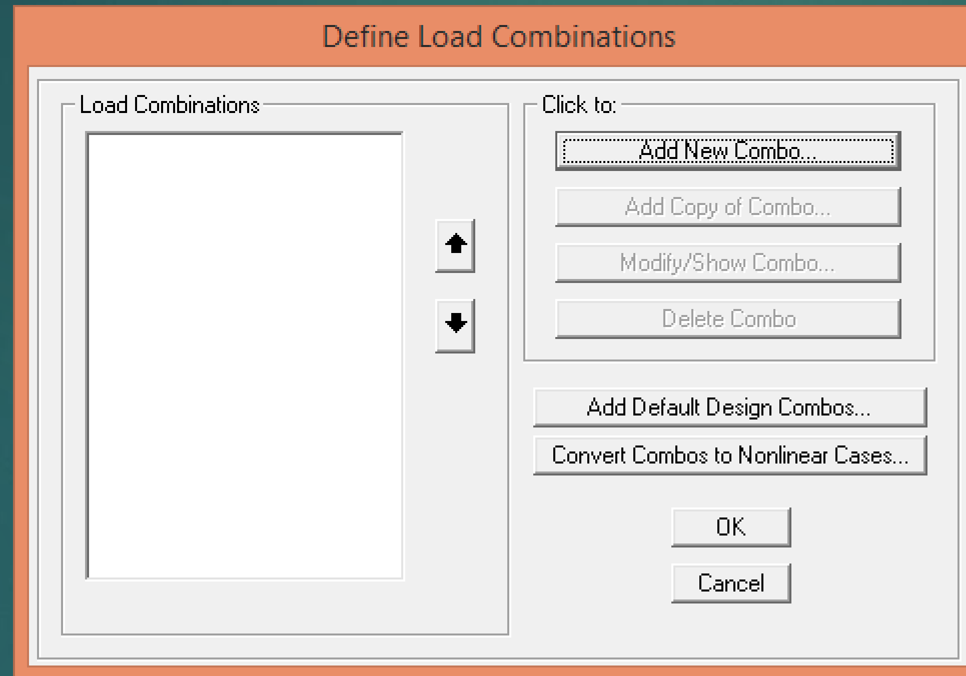
As` شبكة التسليح العلوية
As شبكة التسليح السُفلية

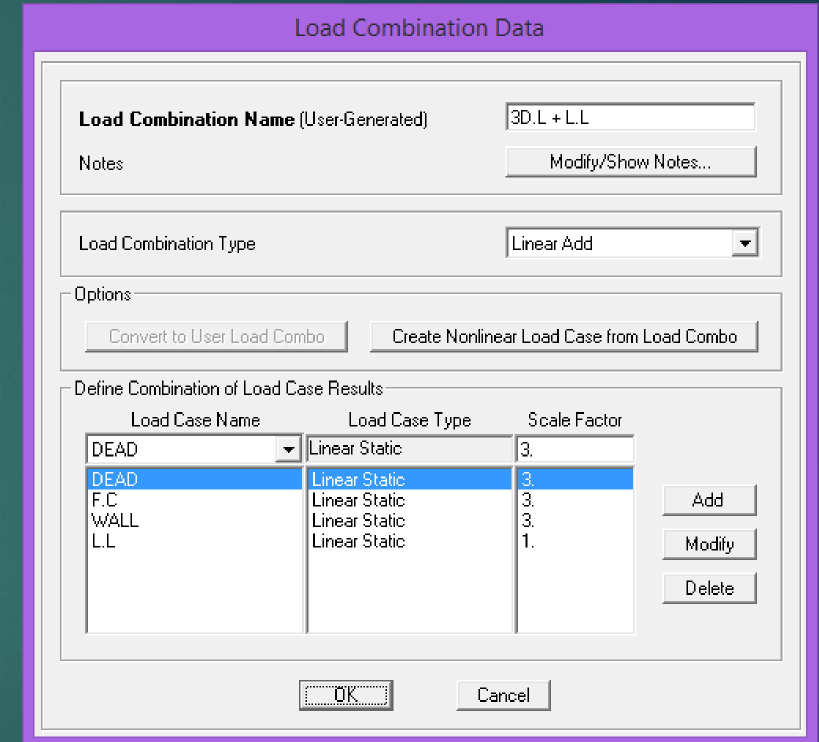
$$\Delta_{Allow} = \frac{L_{Max}}{250}$$

Δ_{Max} (From case of long term deflection)

- **نُلاحظ أننا نُريد عمل هذا الفحص بُناء على حالة تحميل فيها ضرب الحمل الميت *3 + الحمل الحي **(3*D.L + L.L)** و يتم تعريف ذلك على البرنامج فيما يُسمي **Load combination** , حيث يتم ضرب كل نموذج تحميل في مُعامل مثل **(3*D.L + L.L)** .







ندخل على

Define → Load combinations

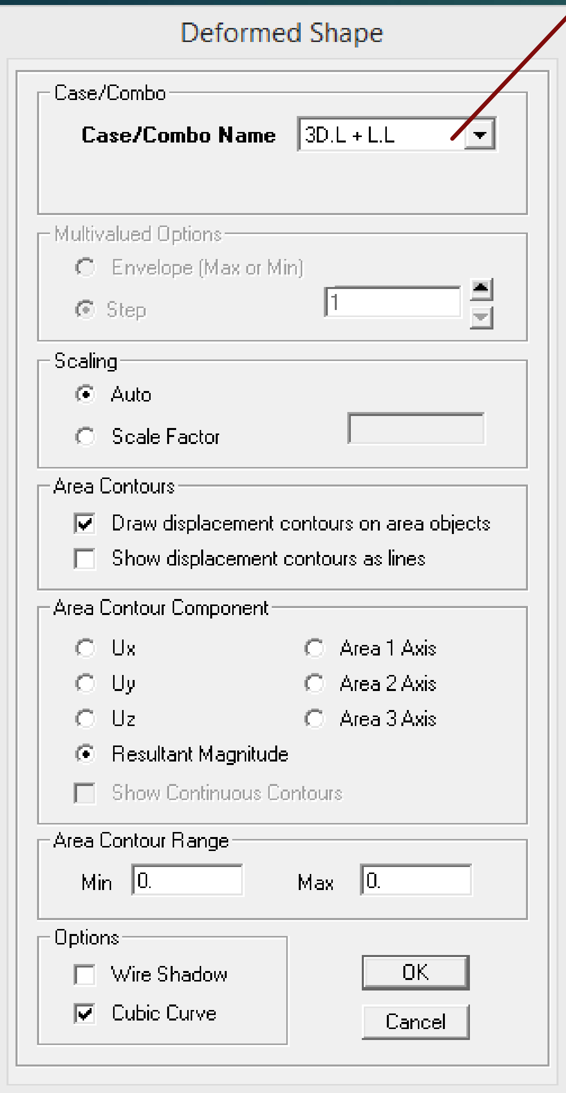
تظهر القائمة التالية نختار منها

Add New Combo...

تظهر القائمة التالية فنضيف حالات الأحمال لـ DEAD و نضع لها Scale factor = 3

ثم نضيف حالة لـ Live load و نضع لها Scale factor = 1

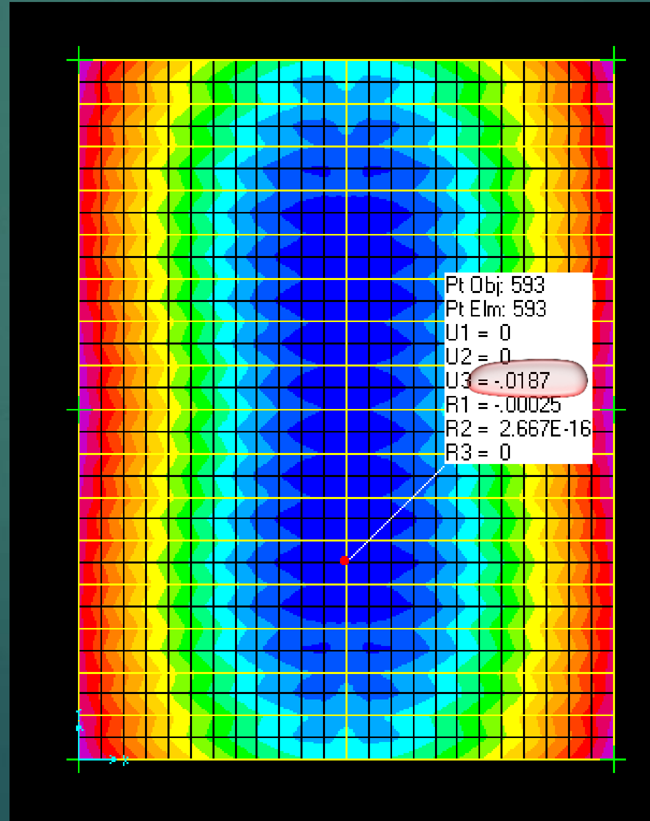
Show Deformed Shape... (F6)



Load combination :
3D.L + L.L

نقوم الأن بعمل فحص لـ **Deformation** , و ذلك باختيار الأيقونة الموضحة أو الضغط على فتظهر القائمة التالية نقوم باختيار حالة التحميل التي أضفناها سابقًا **(3*D.L + L.L)** .

تظهر النتائج على البلاطة على هيئة خطوط كنتورية موضح قيمة كل لون في شريط أسفل البلاطة , فكلما تحركنا في الشريط الكنتوري الموجود أسفل البلاطة يمينًا يدُل على زيادة القيمة , فتكون أعلى قيمة هي الموجودة باللون الأزرق.



Pt Obj: 593
Pt Elm: 593
U1 = 0
U2 = 0
U3 = -.0187
R1 = -.00025
R2 = 2.667E-16
R3 = 0

For One way H.B sLAB
U3 = -0.0187 = 1.87 cm
و تعتبر هذه القيمة هي
Max deflection
< Allow. Def.
=600/250=2.20 cm

Safe

1.4 2.8 4.2 5.6 7.0 8.4 9.8 11.2 12.6 14.0 15.4 16.8 18.2 19.6